

folio

Una nueva manera de crear documentos

Proyecto: FOLIO
Alberto García Barba
Tutora: Pilar Górriz
Diseño gráfico
2013 — 2014

folio

Una nueva manera de crear documentos

ABSTRACT

Palabras clave: aplicación, táctil, documento, diapositivas, plantillas, funcional

Paraules clau: aplicació, tàtil, document, diapositives, plantilles, funcional

Keywords: application, touch, document, slides, templates, functional

En la actualidad muchas son las instituciones, empresas o personas físicas —todas ellas con sus intereses profesionales— que hacen uso a diario de procesadores de texto para realizar sus documentos.

Sin embargo, estas utilidades dejan siempre del lado del usuario final la toma de decisiones importantes para los objetivos de los mismos, como lo son: la composición, la estructura, las jerarquías y las familias tipográficas.

FOLIO es una aplicación para *iPad* que propone una solución novedosa a aquellas personas que precisen un documento de texto o pase de diapositivas sin importar si dispone de los conocimientos sobre diseño gráfico necesarios para realizarlo correctamente, centrando la atención en el contenido del documento y no en su aspecto final. La aplicación ordenará de forma automática todo el contenido en favor de los intereses del usuario gracias a su sistema de conmutación de plantillas dinámico.

En l'actualitat moltes són les institucions, empreses o persones físiques —totes elles amb els seus interessos professionals— que fan ús diàriament de processadors de text per realitzar els seus documents.

No obstant això, aquestes utilitats deixen sempre del costat de l'usuari final les preses de decisions importants per als objectius dels mateixos, com el són: la composició, l'estructura, les jerarquies i les famílies tipogràfiques.

FOLIO és una aplicació per *iPad* que proposa una solució nova a aquelles persones que precisin un document de text o passada de diapositives sense importar si disposa dels coneixements sobre disseny gràfic necessaris per realitzar-ho correctament, centrant l'atenció en el contingut del document i no en el seu aspecte final. L'aplicació ordenarà de forma automàtica tot el contingut en favor dels interessos de l'usuari gràcies al seu sistema de commutació de plantilles dinàmic.

Currently there are many institutions, companies or individuals —all of them with their own professional interests— that use word processors in a daily basis to create their documents.

However, these utilities always leave the end user making important decisions in the document creation, such as: composition, structure, hierarchy and font families.

FOLIO is an iPad app that offers a novel solution for those who require a text document or slideshow regardless of the user's graphic design knowledge, focusing on the content of the document and not his final design. The app will automatically sort the content by the user's interests, thanks to its dynamic switching templates.

1

Introducción

- + Planteamiento
- + Tema
- + Contexto
- + Usuarios
- + Objetivos
- + Motivación y reto de diseño

Planteamiento

El proyecto FOLIO nace tras la identificación de ciertos clichés y errores de diseño en documentos de texto y pases de diapositivas realizados por usuarios ajenos a la disciplina del diseño gráfico.

Por lo general, al crear un documento, los usuarios de los procesadores de texto actuales se pierden en un abanico de plantillas preconfiguradas, lanzadas con texto falso y que no siempre se adapta al objetivo de sus objetivos. Además, siempre dejan del lado del usuario la decisiones importantes para el acabado del documento, motivando que el resultado final sea un diseño ornamentado en exceso y convirtiéndolo en un amalgama de tipografías, colores y degradados sinsentido, empañando la comprensión del propio documento.

La mayoría de estos errores se concentran en material académico creado por los propios docentes de la institución u alumnos, pero también se extiende a otras organizaciones y empresas, sobre todo pymes.

Tema

La propuesta para FOLIO se basa en el diseño y desarrollo de una aplicación informática capaz de ayudar al usuario a editar sus documentos de texto correctamente de manera clara, sencilla y satisfactoria.

FOLIO no pretende ser un rediseño de un procesador de textos convencional, sino identificar las necesidades de los diferentes usuarios y crear una herramienta diseñada para la sociedad que cubra en un sólo *software* todas estas necesidades básicas para la elaboración de un documento de texto con diseño funcional, dignificando a su vez, el resultado final de los mismos desde el punto de vista del diseño gráfico.

Contexto

Existen determinados factores que ayudan a explicar la decisión de desarrollar un *software* como el que plantea este proyecto.

En primer lugar las necesidades del público objetivo; actualmente existen en el mercado aplicaciones como *Microsoft Office* y *Apple Pages* —entre otras—, que permiten realizar documentos de texto de calidad, pero que aunque su uso está muy extendido entre el usuario de ofimática medio, carecen de una interfaz que les oriente de manera precisa en la creación del documento, dejando en manos del usuario inexperto la apariencia final del mismo.

La creación de FOLIO incidiría plenamente en el problema, permitiendo al usuario crear sus propios documentos con el valor añadido y la satisfacción de saber que el resultado final será óptimo para sus intereses.

Usuarios

Como se ha esbozado en los subapartados anteriores, la razón de ser del proyecto es crear una herramienta para la sociedad; por lo que FOLIO pretende identificar la tipología de usuarios a los que la aplicación va dirigida y ayudar a un abanico de usuarios lo más extenso posible.

De cualquier modo se pueden enumerar una serie de condiciones para el futuro usuario de la aplicación.

- + Todas las edades.
- + Necesidad de un documento de texto digital o impreso.
- + Familiaridad con la ofimática a nivel usuario y los dispositivos táctiles.

Objetivos

El principal objetivo del proyecto es crear una herramienta novedosa y enfocada totalmente en la experiencia de usuario que precisen un documento de ésta índole.

Un *software* informático capaz de identificar en tiempo real lo que el usuario está diseñando, ayudando al usuario a centrarse en el contenido de su documento, dejando a un lado todas las decisiones en cuanto a diseño.

FOLIO no desea instruir al usuario en el diseño gráfico, tan sólo crear una experiencia útil y sencilla mientras se crea un documento.

De igual modo, para llegar al máximo número de usuarios posible, FOLIO hará uso de una selección del catálogo tipográfico incluido en el sistema operativo, evitando así la necesidad de adquirir costosas licencias para la difusión de las mismas, ofreciendo un producto final enconómico y accesible para la gran mayoría de usuarios.

Por último, al detectar las necesidades de los usuarios, también se pretende abrir brecha en un mercado sin apenas material dedicado exclusivamente al usuario casual.

Motivación y reto de diseño

El reto de diseño consiste en identificar las necesidades del público objetivo, y enfrascarlas en una aplicación informática que permita al usuario crear documentos de texto con las características necesarias para que el producto final se apoye sobre las bases del diseño funcional.

Evidentemente, todo esto se debe conseguir a través de la creación de una aplicación sólida, intuitiva y seria que permita al usuario tener una experiencia lo más agradable y sencilla posible, mientras crea sus propios documentos.

2

Proceso de trabajo

- + Estudio de mercado y análisis de referentes
- + Definición de contenido
- + Maquetación y *wireframing*
- + Formalización y programación

Estudio de mercado y análisis de referentes

El primer proceso de éste proyecto representa, si cabe, la parte con mayor importancia, ya que en ella se debe estudiar a conciencia —una vez determinada la temática del proyecto—, el comportamiento de los usuarios en las aplicaciones ya existentes, tratando de localizar los problemas más comunes y proponer una solución lógica a ellos.

Para el caso, se ha realizado un análisis de referentes de competencias directas e indirectas, y un profundo estudio sobre sus *interfaces*, pudiendo identificar y determinar qué soluciones implantar, siendo capaz de adaptarlas a las características del nuevo proyecto.

Definición de contenido

Una vez localizadas las necesidades y estudiados los referentes, el siguiente paso en el proceso de diseño es establecer los objetivos y contenidos del proyecto.

Además del estudio de contenidos referente al diseño editorial —uno de los pilares sobre el que se apoya el proyecto—, los objetivos se han planteado teniendo en cuenta siempre —de manera paralela al proceso de trabajo—, la opinión de un profesional programador informático para asegurar la viabilidad del proyecto desde el punto de vista tecnológico.

En este paso, y gracias también a las conclusiones extraídas del estudio de referentes, se han tomado decisiones que competen a la usabilidad de la interfaz de usuario.

Maquetación y *wireframing*

Con los contenidos y objetivos claros, y gracias a las conclusiones extraídas del análisis del proceso anterior, se debe empezar a esbozar el aspecto y contenido de la aplicación.

Para ello se realizan *wireframes* —antes de iniciar el proceso de diseño gráfico— , que permita distribuir los elementos necesarios para poder tener una visión general de la aplicación en su ejecución.

También será necesario hacer tests de usabilidad a la vez que se le empieza a dar forma al proyecto, para poder detectar posibles errores de coherencia entre la mecánica y las funciones del desarrollo del proyecto.

Además, y de forma paralela, se deberán componer los esqueletos de las plantillas básicas de los documentos que ofrecerá la aplicación, donde se montarán los contenidos que el usuario vaya ingresando, visualizándolo en el soporte final del mismo.

Formalización y programación

Tras las conclusiones extraídas de los primeros bocetos de la aplicación y sus respectivos tests de usabilidad, el proceso siguiente es determinar y formalizar el aspecto final de la aplicación.

Que los tests de usabilidad se hayan hecho en el proceso anterior, no quiere decir que deban dejar de hacerse, cuanto más *feedback* se pueda recoger del público objetivo al cual va dirigida la aplicación mejor, por lo que mientras se diseña, y se van programando las partes de la mecánica de la aplicación, se seguirán haciendo tests de usabilidad de forma paralela que ayuden a afinar que todo está en el sitio correcto, haciendo del proyecto un producto acabado.

Nota: Esta fase del proyecto no se realizará durante el trabajo final de grado debido a que se ha priorizado centrarse en el diseño y la usabilidad de la aplicación.

3

Investigación

- + Competencia directa
- + Referentes de interés
- + Conclusión
- + Bibliografía

INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

APPLE PAGES

Apple Pages

Apple Pages en su versión para dispositivos portátiles, permite crear, editar y ver documentos de texto creados tanto con este software, como con *Microsoft Word*.

Gracias a las más de cincuenta plantillas diseñadas por *Apple* e incorporadas en la aplicación se podrán crear cartas, informes, anuncios, tarjetas y hasta carteles vistosos.

En general, *Pages* tiene activas las mismas funcionalidades que su versión de sobremesa pero la experiencia de usuario no es todo lo intuitiva y gratificante que debería ser tratándose de un software de pago.

Pages funciona con *iCloud*, por lo que los documentos se sincronizan en todos los dispositivos de forma automática, pudiendo editar documentos que se hayan creado en casa, por ejemplo, mientras se está de viaje.

INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

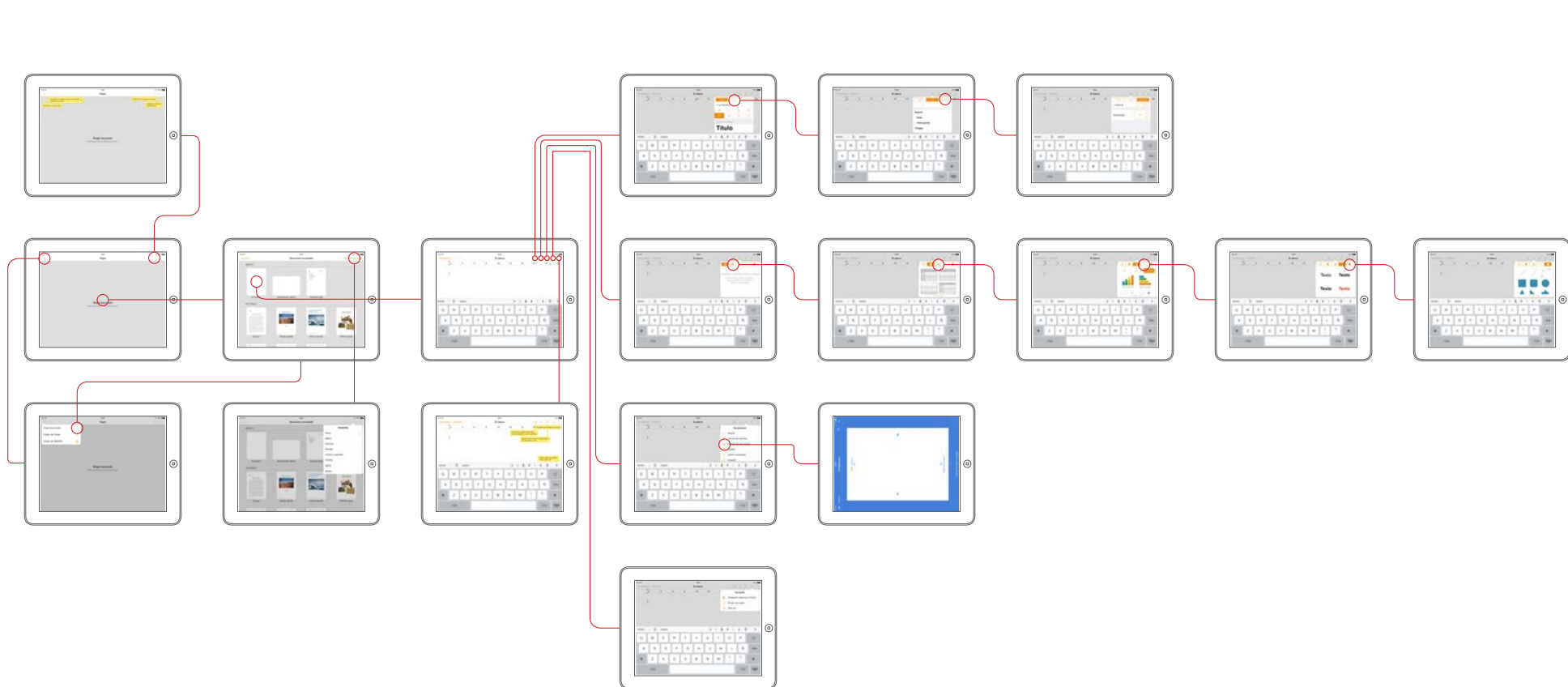
APPLE PAGES

Test de usabilidad

El diagrama de la página siguiente ayuda a visualizar de manera global la interfaz de usuario de la aplicación y las principales herramientas disponibles mientras se crea un documento.

El diagrama está dividido en diferentes grupos que se comentarán en las siguientes páginas, pudiendo hacer un análisis de manera más eficaz y exhaustivo.

Los trazos y círculos de color rojo muestran el diagrama de flujo de la interfaz, tal y como actuaría si se usara la aplicación en ese momento.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

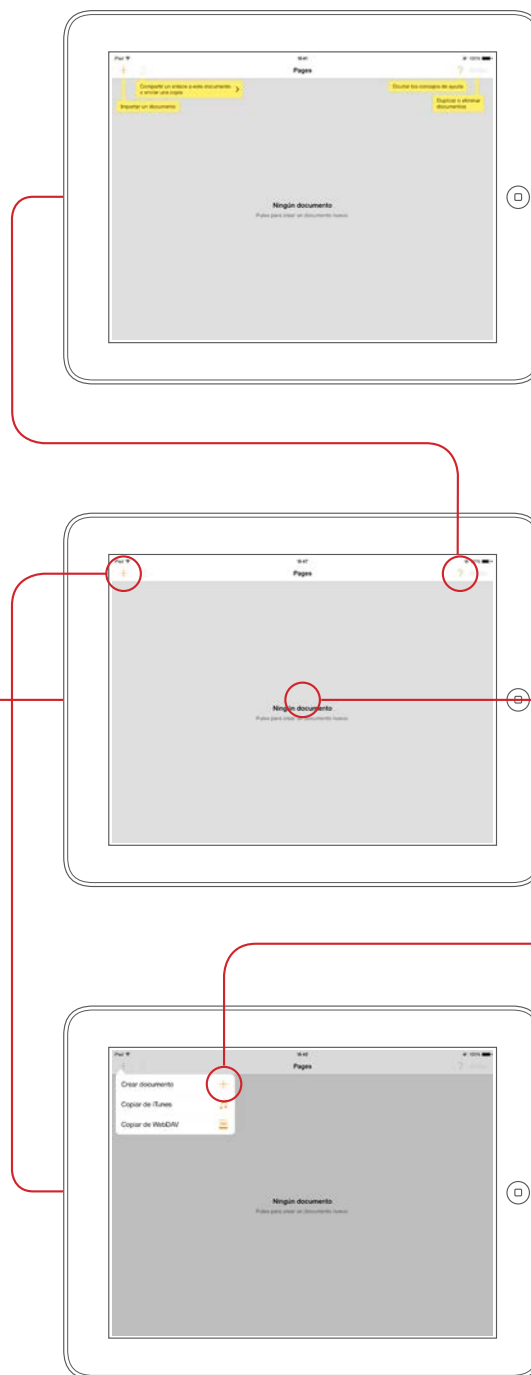
APPLE PAGES

Bienvenida

El siguiente diagrama muestra las pantallas de bienvenida de la aplicación; si se usa por primera vez, *Pages* avisará de que no existe ningún documento en el dispositivo y brindará la oportunidad de crear uno nuevo.

Para ello hay dos métodos, uno directo, pulsando el centro de la pantalla principal (dentro), o bien pulsando el símbolo «+», lo cual desplegará un nuevo submenú (abajo) que nos permitirá crear un nuevo documento desde otros *sources* como *iTunes*, o un servidor externo.

En este caso la interfaz es directa y clara, ofreciendo la posibilidad, incluso, de desplegar unas sugerencias destacadas en amarillo pulsando el símbolo «?» situado en la parte superior izquierda (arriba), el cual mostrará unas breves descripciones de qué función realiza cada botón.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

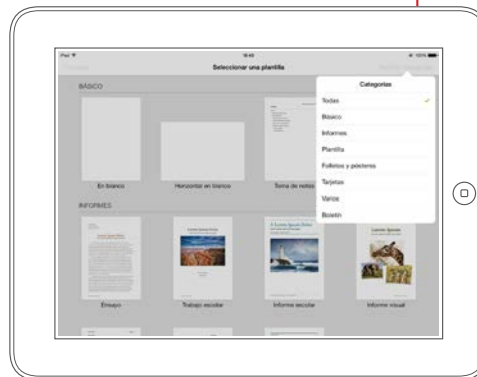
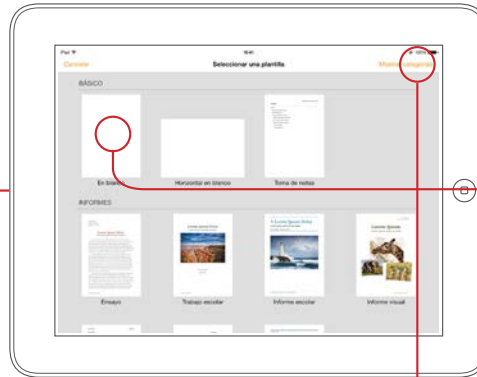
APPLE PAGES

Creación de un nuevo documento

Una vez seleccionado en el diagrama anterior la opción para crear un nuevo documento, la interfaz mostrará la galería de plantillas predefinidas de la aplicación.

Se trata de una colección de cincuenta y cuatro plantillas ordenadas en las siguientes categorías: Básico, informes, plantilla, folletos y pósteres, tarjetas, varios y boletín.

A simple vista puede parecer que hay ejemplos suficientes para satisfacer tanto las necesidades básicas como las más expresas, pero si se mira con detenimiento se llega a la conclusión de que realmente no hay tanta diferencia entre plantillas, siendo básicamente detalles meramente estéticos los que cambian entre ellas.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

APPLE PAGES

Edición de un documento

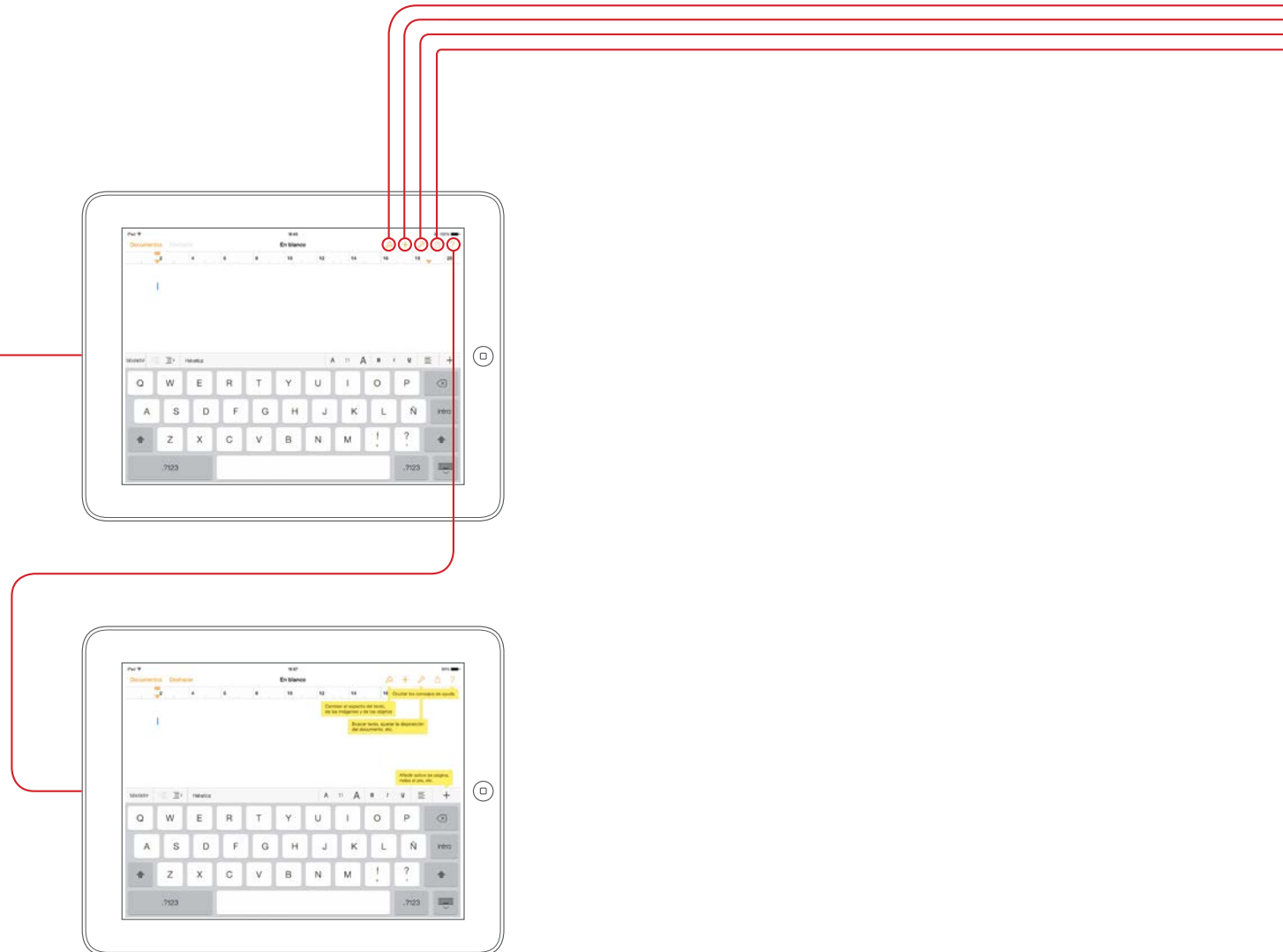
Tras realizar la anterior decisión (documento en blanco) la aplicación muestra un *canvas* vírgen mientras despliega el teclado digital del sistema modificado levemente para facilitar la experiencia de usuario mientras se usa el *software*.

Tras las primeras pruebas y una ojeada general, se localiza en la zona superior una barra de herramientas que será la que permita —durante toda la creación del documento—, incidir en su diseño.

De nuevo, si se tienen dudas, existe un botón que muestra sugerencias e instrucciones acerca de la interfaz resaltadas en amarillo (abajo) al pulsar el botón «?» situado en la zona superior derecha.

La interfaz parece cómoda y bastante completa en cuanto a funcionalidades para ser una aplicación para dispositivos táctiles, pero se echan de menos algunas características de la versión de sobremesa, como por ejemplo, hacer *zoom out* y comprobar la miniatura del proyecto, para tener una mejor impresión de la estructura del mismo.

A continuación se analizan la barra de herramientas y opciones que nos permiten diseñar los documentos.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

APPLE PAGES

Estilos

La primera de las opciones que *Pages* brinda en su barra de herramientas son las opciones de estilo.

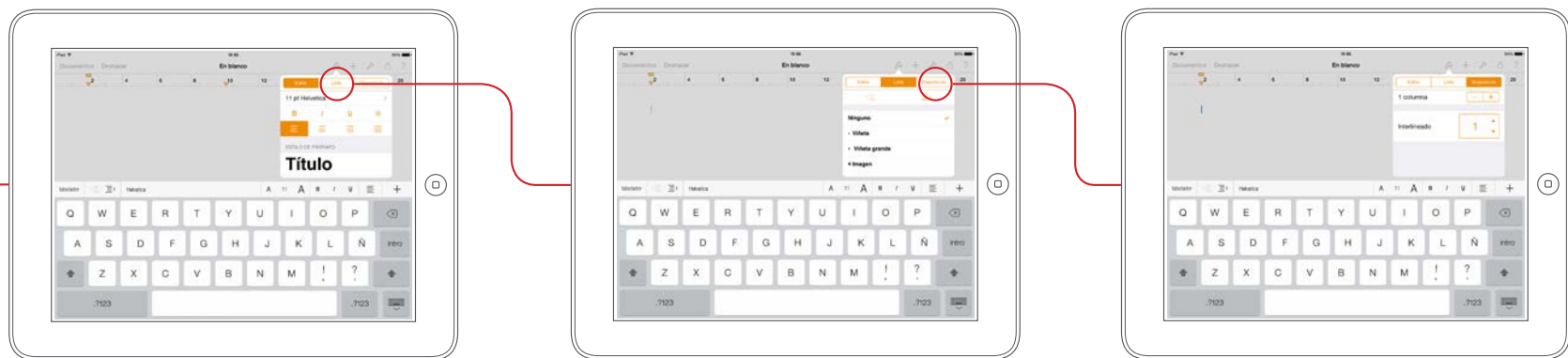
La opción, con forma de brocha de pintor, está dividida en tres pestañas: Estilo, lista y disposición.

La primera, permite decidir qué formato queremos adoptar en el párrafo que está activo en el documento; tipografía y tamaño, bandera izquierda, centrado o bandera derecha, o elegir entre una serie de estilos predefinidos como título, subtítulo, encabezamiento, etc.

La siguiente opción, Lista, tal y como su nombre indica, permite realizar listas numéricas, con viñetas o guiones.

La tercera y última, Disposición, permite ajustar el número de columnas del documento, así como la interlinea del párrafo que está activo en ese momento.

Por lo general, una vez se descubre que las herramientas inciden plenamente en el párrafo que está activo en ese mismo instante, se vuelve bastante intuitivo, aunque de nuevo, se echa de menos poder tener una visión general del documento.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

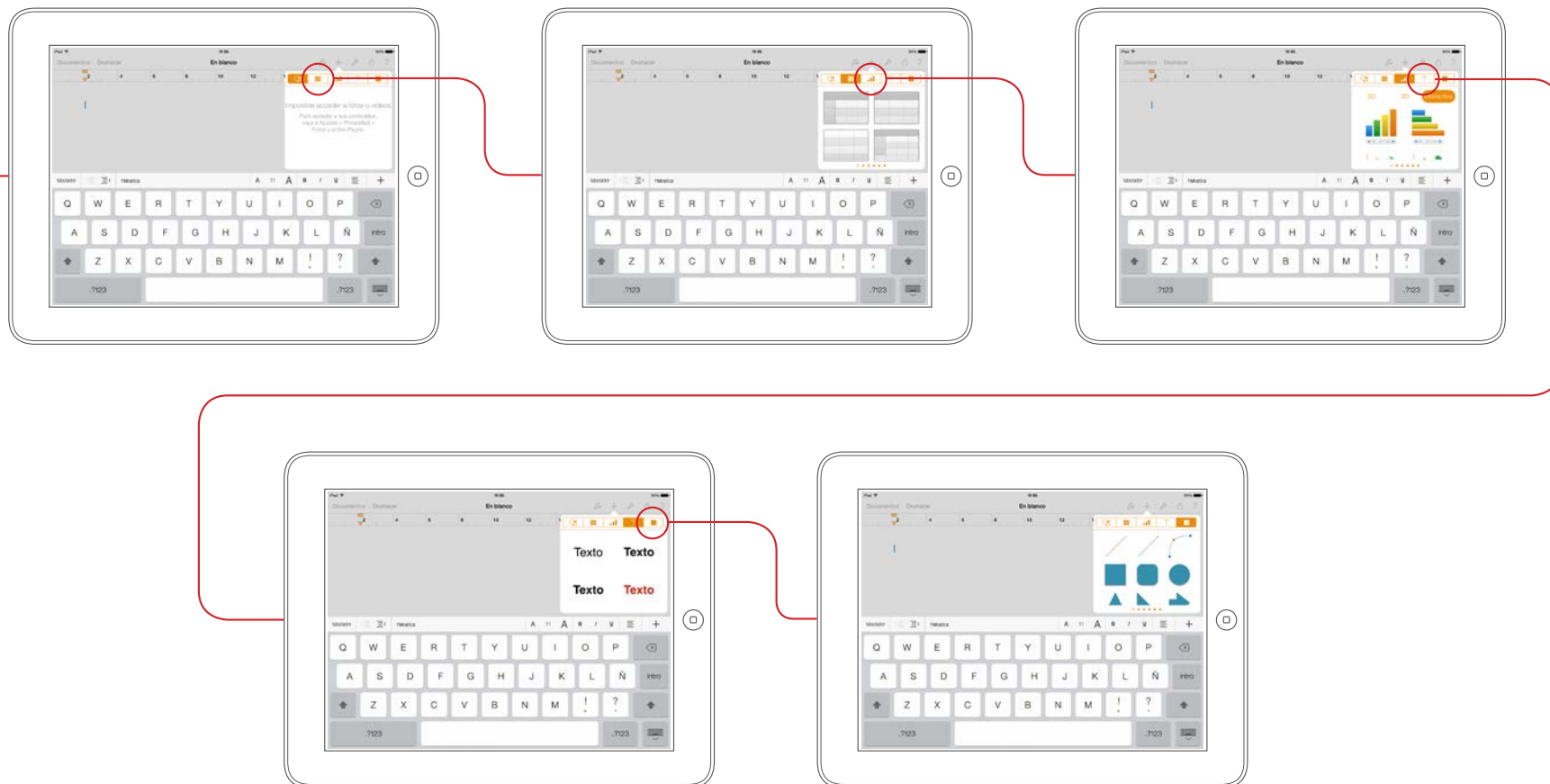
APPLE PAGES

Herramienta colocar

La segunda opción que *Pages* brinda en su barra de herramientas es un menú que consta de cinco pestañas para poder colocar en el documento diferentes elementos, tales como fotos, tablas, diagramas, cajas de texto y formas pre-configuradas.

Es en este preciso instante donde se percata de la magnitud de esta aplicación, pues cada elemento que se introduce en el diseño es algo independiente del resto, que a la vez interactúa con la herramienta que se ha analizado anteriormente, mostrando nuevos submenús para cada nuevo elemento, convirtiéndolo en una poderosa alternativa para hacer cualquier tipo de diseño que se presente.

De nuevo, pese a la potencia de las herramientas incluidas en la aplicación, se echa de menos un sistema de edición más cómodo y no basado en la barra de herramientas superior, tal vez pulsando el propio elemento en el documento, así la aplicación permitiría tener una visión más generalizada del mismo mientras se editan los elementos que lo componen.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

APPLE PAGES

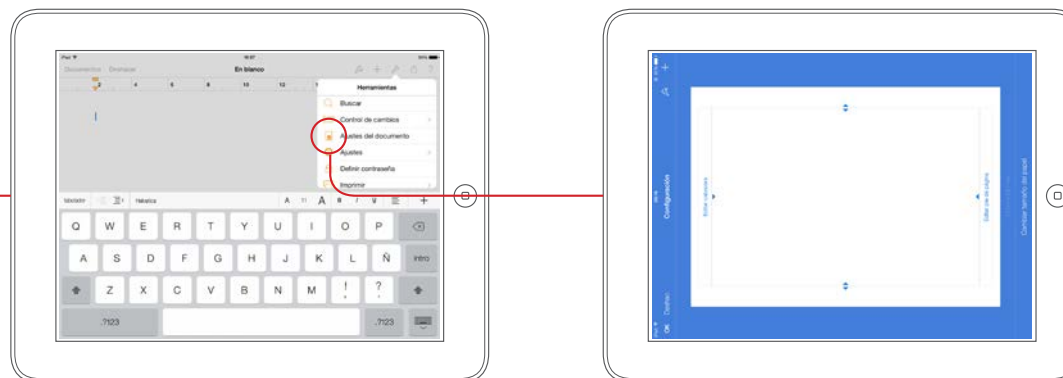
Herramientas

Herramientas, el siguiente submenú incluido en la barra de herramientas superior, permite controlar caracteres generales del documento como por ejemplo: el corrector de faltas de ortografía o la configuración de márgenes del documento.

En este caso, mientras se realizan las pruebas oportunas para éste test básico de usabilidad, se percata de que no existe ninguna opción para cambiar la orientación del documento, ésto quiere decir que si se ha elegido un documento en vertical no habrá manera de convertirlo a un formato horizontal, debiendo realizar de nuevo todo el trabajo en un nuevo documento.

Se entiende que las proporciones no son las mismas, y que quizás una conversión a horizontal obligaría a cambiar la mayoría de los elementos que componen el documento, no obstante, debería dar la posibilidad de hacerlo, dejando la decisión al propio usuario.

De hecho, mientras se realizan estas pruebas, se localiza un nuevo error; la pantalla de Ajustes del Documento siempre aparece en formato vertical, pese a tener configurado el dispositivo en formato horizontal.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

APPLE PAGES

Compartir

La última de las opciones de la barra de herramientas superior hace referencia a la habilidad de exportar el documento en diferentes formatos.

Gracias a la sincronización con el servicio *iCloud*, *Pages* permite compartir el documento con algún sistema remoto, sin necesidad de llevar físicamente el archivo para su edición.

Además, también permite editar el archivo en otra aplicación compatible e instalada en el dispositivo, aunque no siempre con resultados óptimos, pues existen licencias para las tipografías que no permiten ser compartidas por otro *software* y quizás el nuevo sistema no tenga instaladas.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

QUICKOFFICE

QuickOffice

QuickOffice, es la suite de oficina de *Google* para dispositivos portátiles.

La aplicación, tras la absorción por parte de la multinacional estadounidense *Google*, se ha convertido en una aplicación gratuita que permite realizar, en una sola interfaz, presentaciones tipo *PowerPoint*, documentos de texto y hojas de cálculo, proponiendo una versión portable de una *suite* ofimática.

La aplicación, pese a querer abarcar todos los documentos ofimáticos, no dispone de una mecánica lo suficientemente potente y fluida como para hacer de esta aplicación una alternativa seria a la versión para sobremesa, de hecho hay algunos factores que se echan bastante en falta, como la total desaparición de plantillas a la hora de iniciar un nuevo documento, dejando en manos del usuario la adición de elementos al documento desde cero, algo que no hará las delicias de todos.

QuickOffice también funciona con la nube, en este caso con *Google Drive* de la misma manera que *Pages* funciona con *iCloud*, por lo que los documentos se sincronizan en todos los dispositivos de forma automática sin la necesidad de tener el archivo presente.

INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

QUICKOFFICE

Test de usabilidad

El diagrama de la página siguiente ayuda a visualizar de manera global la interfaz de usuario de la aplicación y las principales herramientas disponibles mientras se crea un documento.

El diagrama está dividido en diferentes grupos que se comentarán en las siguientes páginas, pudiendo hacer un análisis de manera más eficaz y exhaustivo.

Los trazos y círculos de color rojo muestran el diagrama de flujo de la interfaz, tal y como actuaría si se usara la aplicación en ese momento.

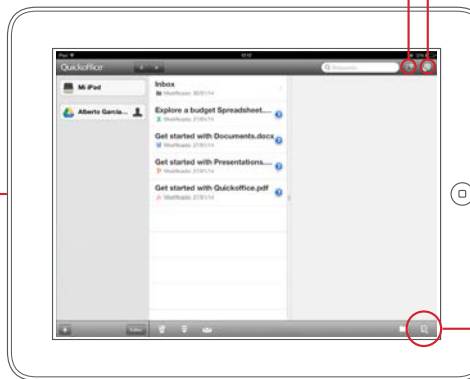
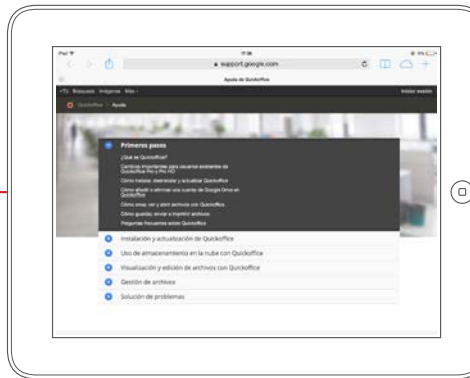
Bienvenida

El diagrama de la página siguiente muestra las pantallas de bienvenida de la aplicación; la interfaz, tras un breve período de carga de la aplicación, muestra en la parte central, una visión general de los documentos que existen en el dispositivo.

En este caso al abrirlo por primera vez, se encuentran disponibles unos tutoriales de la *suite* que permiten comprobar las mecánicas de la aplicación, eso sí, sólo disponibles en inglés.

De todas maneras, si los tutoriales dejan alguna duda, la interfaz también incluye un botón de ayuda que redirige al soporte técnico de la aplicación en internet.

La pantalla principal permite elegir el origen de los documentos; la parte izquierda brinda la posibilidad de seleccionar los documentos que se encuentran en el dispositivo, o si por el contrario, debe sincronizarlos mediante el sistema de almacenamiento en la nube de *Google, Google Drive*.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

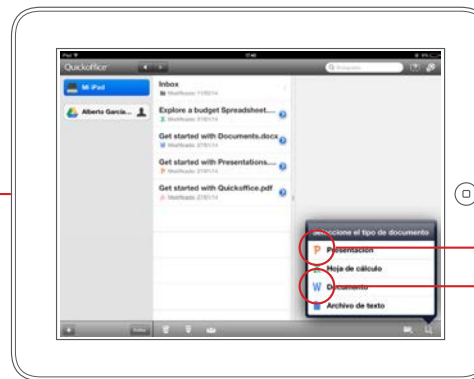
QUICKOFFICE

Creación de un nuevo documento

Tras haber seleccionado en el diagrama anterior la opción para crear un nuevo documento, la interfaz abrirá una nueva caja de texto con las diferentes posibilidades que nos ofrece la *suite*.

En este caso, el test se ha centrado en verificar qué posibilidades ofrece en la creación de un documento Presentación tipo *PowerPoint*, y un documento de texto, tipo *Word*.

Se ha obviado incluir la mecánica de la creación de una hoja de cálculo porque se aleja demasiado del objetivo del proyecto, aunque se ha estudiado de igual manera para comprobar el funcionamiento de la interfaz.



Edición de un documento

Tras tomar la decisión se abren dos posibles vías para la edición de documentos con diferentes mecánicas.

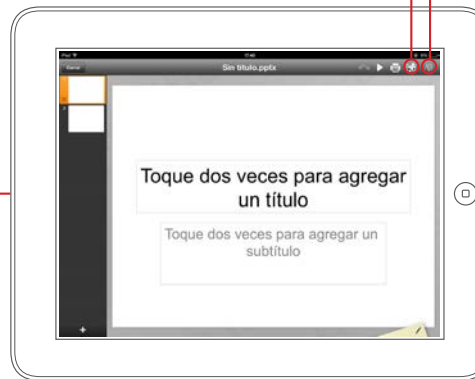
El gráfico superior muestra un documento de presentación tipo *PowerPoint* en blanco.

Por defecto se muestra con dos cajas de texto para que, al hacer *doble tap*, se pueda modificar su contenido sin demasiados quebraderos de cabeza, aunque como se ha apuntado anteriormente, la inexistencia de plantillas a la hora de comenzar un nuevo documento dificulta la puesta en marcha del desarrollo.

En este caso, como en *Pages*, también se dispone de una barra de herramientas superior que permite incidir en el diseño del documento, pero con muchas menos funciones.

La parte inferior muestra un sistema para adherir notas en cada diapositiva, a modo de apuntes que pueden ser consultados y que no interfieren en el diseño principal.

El gráfico inferior muestra la interfaz que permite diseñar documentos de texto tipo *Word*, de nuevo se conserva la barra de herramientas superior, aunque con algunas diferencias; esta vez está adaptada más al carácter tipográfico, aunque sigue siendo mucho menos versátil que en la competencia *Apple Pages*.



Edición de una presentación

Siguiendo el diagrama que permite la edición de un documento tipo presentación *PowerPoint* se encuentran —por defecto— dos diapositivas con dos cajas de texto cada una; una a modo de título de la presentación y otra para el contenido.

Una barra de herramientas en la zona superior ofrece la posibilidad de añadir más contenido al diseño de diapositivas.

Navegando por la barra de herramientas no existe ninguna referencia a una galería de plantillas de la cual tomar como base algún diseño que se adapte a unas necesidades, así que si se quiere realizar un pase de diapositivas se deberá hacer desde el principio.

Por supuesto, también se pueden incluir imágenes que estén alojadas en el propio sistema o en la unidad virtual *Google Drive*.

Como contrapunto cabe decir que el diseño de esta barra de herramientas no parece estar diseñado pensando en el usuario; incluso encontrar la opción para incluir una nueva caja de texto está «oculta» en el menú formas básicas, a la que el icono no hace referencia que contenga texto.



Edición del contenido de una presentación

En cuanto a las opciones de formato de texto, una vez se ha seleccionado la caja de texto que interesa, se activa en la parte superior una nueva opción con una serie de nuevas características.

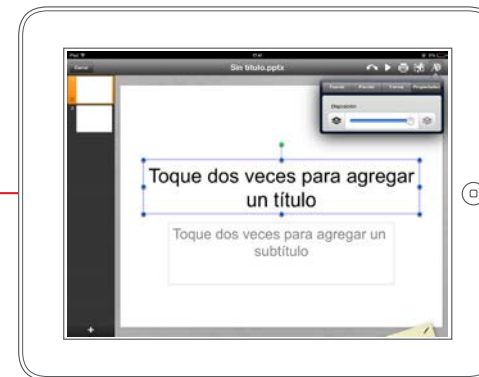
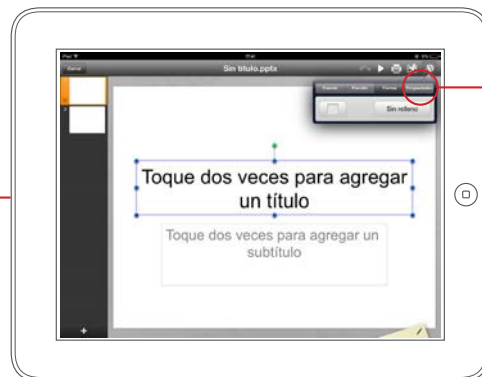
Se trata de un nuevo menú que contiene las pestañas Fuente, Párrafo, Forma y Propiedades, con las que se puede dar forma a las características tipográficas del documento.

Tanto *Pages* como *Quickoffice* vienen con una serie de fuentes tipográficas preestablecidas y no permiten la inclusión de otras nuevas; en el caso de *QuickOffice* —al tratarse de una aplicación gratuita—, el número de fuentes disponible asciende a diez.

La pestaña Fuente permite seleccionar una de estas diez tipografías disponibles, variando su color, peso, cursiva y subrayada.

En Párrafo se permite alinear el contenido de la caja de texto, así como configurar la sangría de primeros y segundos párrafos.

Forma permite colorear la caja de texto eligiendo un color de la paleta de colores disponible, mientras que Propiedades permite subir o bajar de nivel de capas el elemento seleccionado.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

QUICKOFFICE

Edición de un documento

Siguiendo el diagrama que permite la edición de un documento de texto se encuentra —por defecto— un documento en blanco donde iniciar la edición del documento de texto.

En este caso no existe ninguna opción para poder importar una imagen al documento en blanco.

En cualquier caso, la barra de herramientas sigue siendo la misma que la versión para crear presentaciones, pero en este caso con alguna serie de modificaciones óptimas para la edición de documentos de texto.

La primera de ellas es el corrector de errores ortográficos; se puede activar a través del primer botón situado en la parte derecha de la barra de herramientas superior.

La siguiente opción permite añadir comentarios al documento, o controlar mediante una línea de tiempo las modificaciones que va sufriendo el documento, por si en algún momento necesitamos retroceder en la edición, volviendo a una versión anterior.

La más destacable, tal vez, y a la que hace referencia la imagen del diagrama situado en la siguiente página es la de buscar, reemplazar y contar palabras; beneficioso en caso de que tengamos entre manos un documento muy extenso.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

QUICKOFFICE

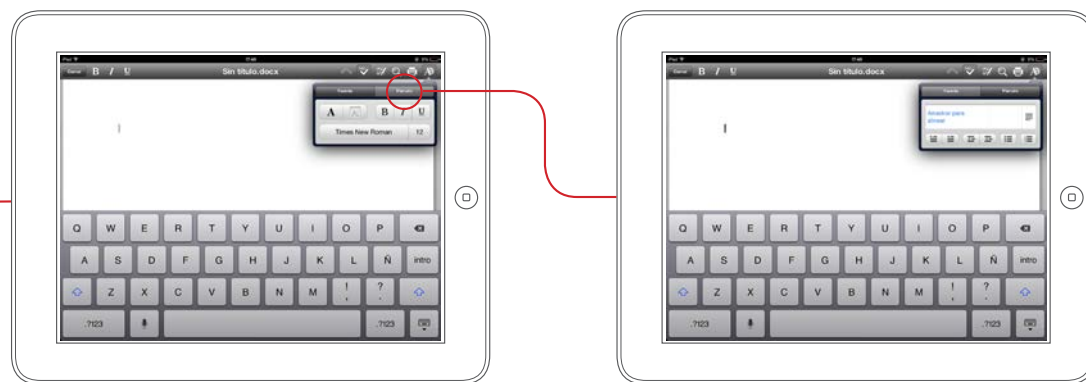
Edición del contenido de un documento

En cuanto a las opciones para dar formato al texto, existen muchas similitudes respecto al menú de edición de texto para presentaciones tipo *PowerPoint*, eso sí, algo limitadas.

En este caso sólo se encuentran dos pestañas; Fuente y Párrafo.

Fuente sigue ofreciendo la posibilidad de elegir entre las diez tipografías instaladas.

La pestaña Párrafo ofrece la opción de alinear el texto en bandera o centrado y configurar las sangrías tal y como se podía realizar también con la presentación tipo *PowerPoint*.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

DAEDALUS

Daedalus

Daedalus es un editor de texto para *iOS* y su principal objetivo es redactar textos de manera limpia y rápida.

La aplicación más que un procesador de textos, es un bloc de notas con determinadas características que hacen de esta aplicación una opción interesante, como por ejemplo, la de ordenar los documentos mediante pilas, sin importar el tamaño del documento —por así decirlo— creado, ayudando a organizar de manera más intuitiva los propios documentos dentro de la aplicación.

El diseño gráfico de *Daedalus* propone una interfaz sin apenas elementos, dando importancia al documento que se está editando, aunque con algunas limitaciones que se explicaran en las siguientes páginas.

INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

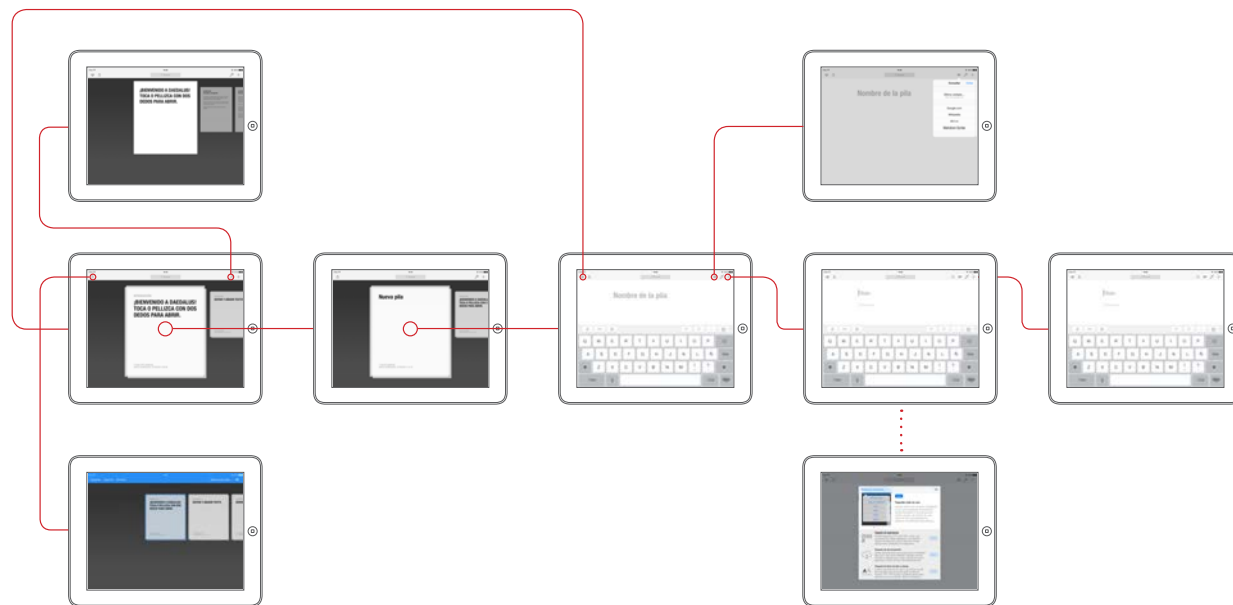
DAEDALUS

Test de usabilidad

El diagrama de la página siguiente ayuda a visualizar de manera global la interfaz de usuario de la aplicación y las principales herramientas disponibles mientras se crea un documento.

El diagrama está dividido en diferentes grupos que se comentarán en las siguientes páginas, pudiendo hacer un análisis de manera más eficaz y exhaustivo.

Los trazos y círculos de color rojo muestran el diagrama de flujo de la interfaz, tal y como actuaría si se usara la aplicación en ese momento.



Bienvenida

El diagrama de la siguiente página muestra las pantallas de bienvenida; la interfaz, tras un breve período de carga de la aplicación, muestra en la parte central una visión general de los documentos que existen en el dispositivo.

Al abrirlo por primera vez, hacen acto de presencia unas miniaturas en formato *slide* de una serie de tutoriales que permiten familiarizarse con las mecánicas de la aplicación.

Desde la pantalla principal, gracias a un pequeño menú contextual en forma de barra de herramientas en la parte superior, se puede crear una nueva pila de documentos, acceder a la configuración o compra de paquetes *premium* —paquete de exportación, paquete de sincronización en la nube y paquete de tipografías—, así como modificar o exportar las pilas ya existentes —ya sea orden, o eliminación de las mismas—.

En este caso todas las acciones se hacen desde la propia pantalla de bienvenida, sin necesidad de bucear por infinidad de menús, o plantillas, haciendo una experiencia de usuario más directa.



INVESTIGACIÓN

COMPETENCIA DIRECTA

DAEDALUS

Creación de un nuevo documento

Tras seleccionar la opción de crear una nueva pila, se observa como ésta aparece justo al lado de la pila de tutoriales que salen por defecto al iniciar la aplicación.

Sin recibir ninguna notificación acerca de cómo proceder en la edición del nuevo documento que se acaba de crear.

Haciendo *tap* sobre la nueva pila se accede al contenido de la misma, pudiendo editar totalmente su contenido.



Edición de un documento

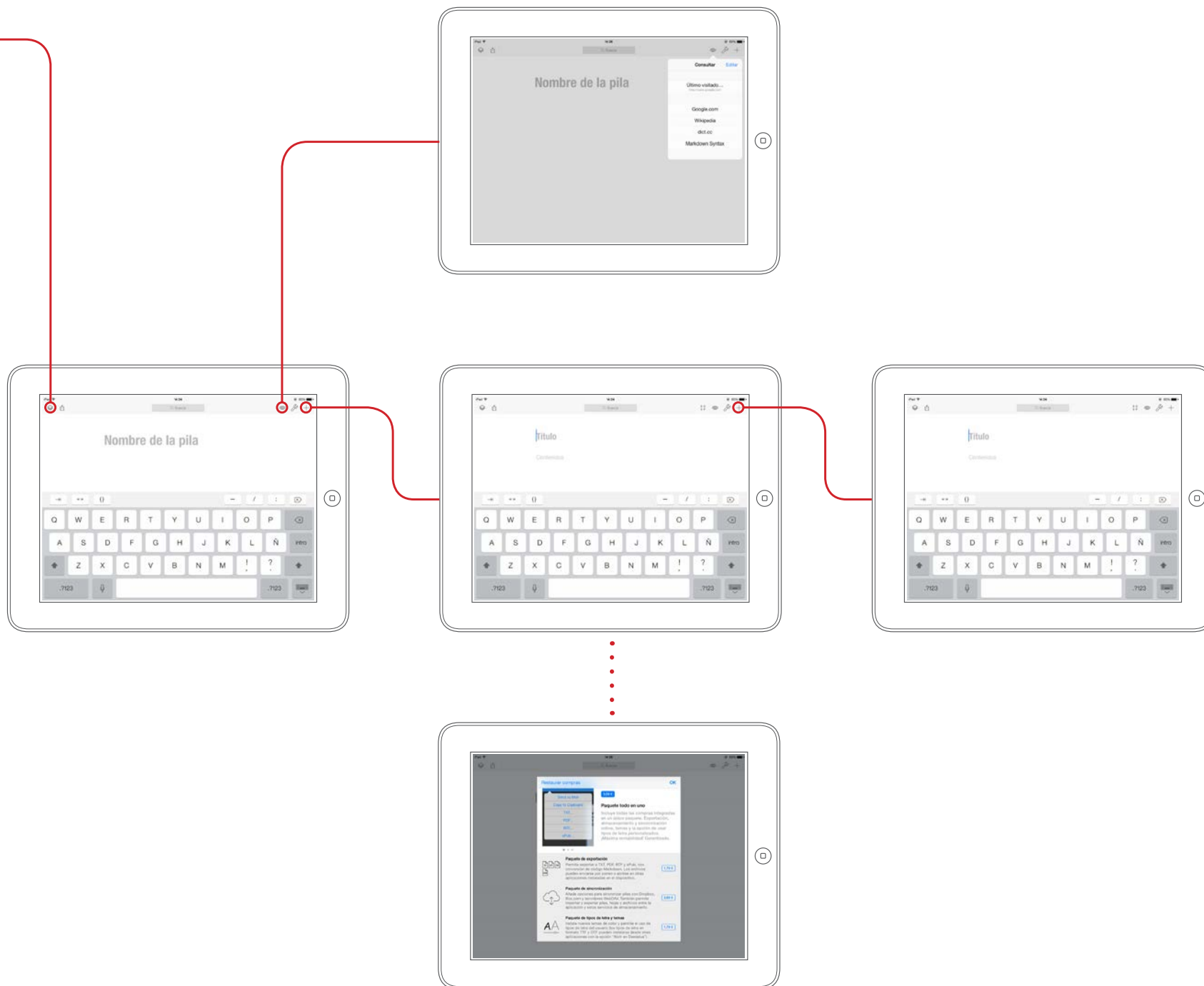
Una vez en el interior de la nueva pila recién creada, se observa —de manera sombreada— lo que parece ser una caja de texto con la descripción de su contenido, en éste primer caso: Nombre de la pila.

Al hacer tap sobre la caja de texto se despliega el teclado para que editemos el título del documento de manera satisfactoria.

Una vez editado el título, aunque la secuencia lógica de los editores de texto sea la de continuar escribiendo para desarrollar el cuerpo del documento, en Daedalus no es así; el objetivo de ésta primera página solamente es dotarla del nombre de la pila de documentos que va a contener, por lo que éste cambio en la mecánica usual de éste tipo de aplicaciones crea un primer conflicto con la experiencia de usuario, que intenta crear una nueva caja de texto para desarrollar el documento, siendo totalmente imposible.

Para poder realizar esa tarea hay que crear una página nueva, justo en la esquina derecha superior, el mismo icono que se usa para crear una nueva pila de documentos.

Al crear la nueva página, de nuevo, hace presencia un documento en blanco, aunque esta vez con dos cajas de texto, Título y Contenidos, con dos jerarquías bien diferenciadas, aunque con la imposibilidad de cambiarlas, ni crear nuevas cajas de texto, ni siquiera la inclusión de imágenes.



INVESTIGACIÓN

REFERENTES DE INTERÉS

Spotify

Si bien es cierto que *Spotify* —en principio—, no tiene ningún aspecto en común con el proyecto que se está realizando, hay que destacar algunos aspectos mecánicos que pueden ser de interés en el futuro desarrollo de la aplicación.

El primero de ellos es el acceso a la aplicación mediante una cuenta de usuario única, que permite identificar al usuario que va a utilizar la aplicación, y de qué manera la está utilizando.

En este caso, tras hacer *login* en la aplicación, nos permite buscar grupos de música o canciones preferidas mientras la aplicación, en su página de bienvenida muestra sugerencias personalizadas de grupos o canciones que sean de un estilo parecido, para seguir conociendo nuevos artistas.

Además, y como viene siendo habitual en las aplicaciones más recientes, se tiene a disposición las listas personalizadas desde cualquier equipo al que accedamos a la cuenta, que extrapolándolo a los intereses de ésta aplicación, se podría acceder a los documentos y presentaciones desde cualquier lugar, ya sea alojando los documentos en un servidor propio de la aplicación, o bien usando un servicio de almacenamiento en la nube como el que ofrece *Dropbox*.

Notegraphy

Notegraphy es una de esas aplicaciones que destacan por su transparencia y simpleza.

Quizás no es una herramienta muy potente, pero tiene esa capacidad de hacer algo más cómodo al usuario, y esa es la simpleza que busca la aplicación que se quiere crear, más profunda, pero con una experiencia para el usuario similar.

Notegraphy es una aplicación que consigue convertir cualquier cadena de texto que vaya a ser publicada en una red social, en una imagen mucho más apetecible y visualmente potente mediante plantillas de diferentes estilos, con escasos *clicks* o *taps*.

Como se ha dicho, quizás el resultado es demasiado ornamental, pero no es la línea visual lo que se está analizando, sino lo funcional, y es ahí donde la aplicación, con tan sólo un par de *clicks* consigue su objetivo.

INVESTIGACIÓN REFERENTES DE INTERÉS

Metro UI

La interfaz de usuario *Metro* es la última creda por *Microsoft* para su nuevo sistema operativo *Windows 8*.

Esta interfaz de pastillas y colores planos se desenvuelve de manera efectiva en dispositivos de pantalla táctil, ya que gracias a sus contrastes entre elementos y tipografía, consigue captar la atención del usuario, entendiendo perfectamente qué elementos son interactivos en un primer vistazo.

La aplicación que se está desarrollando está orientada a un abanico de usuarios muy extensa —en cuanto a diferencia de edades—, por lo que se ha dedicado fijar la atención en las interfaces de usuario de este sistema operativo.

Evidentemente no se trata de utilizar una misma línea visual —la futura aplicación tendrá su propia identidad visual—, pero beberá de otras ya creadas y que funcionan.

Flat UI

El diseño de interfaces *Flat* sigue las líneas visuales de la interfaz *Metro*, pero va un paso más allá.

Para entender el diseño de interfaces *flat* se ha de hacer referencia al *skeuomorfismo*, cuya descripción es la siguiente:

«*Proveniente directamente del griego, hace referencia a la conversión en ornamento de un elemento que anteriormente era necesario en el original*».

En el ámbito de la informática hace referencia en concreto a las interfaces que imitan elementos reales en entornos digitales. De nuevo, se trata de hacer una línea visual sintética, alejada de las referencias visuales reales, adaptándose a cualquier rango de edad.

Conclusiones

El análisis de referentes ha servido para estudiar como las aplicaciones de competencia más directa interactúan con el usuario, pero sobre todo para identificar limitaciones y proponer una solución, siempre con el objetivo del proyecto en la mente.

En primer lugar, pese a que cada vez son más los dispositivos táctiles disponibles, muchos desarrolladores siguen basándose en la estética y la funcionalidad de los equipos de sobremesa, obviando todas las ventajas que el universo táctil y de gestos supone.

En este caso, *Apple Pages* y *QuickOffice*, mantienen en su *interface* la barra de herramientas superior —tal y como hacen las aplicaciones de sobremesa—, pese a que algunas de las opciones que contiene apenas se usan en la edición de un documento, o en el caso de querer utilizarlas, se encuentran ocultas a ojos del usuario, creando una experiencia algo sinuosa.

En definitiva, y tras todo lo escrito anteriormente, la síntesis de referentes para FOLIO podría resumirse en crear una aplicación directa y adaptada a las plataformas táctiles como *Daedalus*, que posea la versatilidad y potencia a la hora de crear documentos de *Apple Pages*, sencilla e intuitiva como *Notegraphy* y con una estética basada en el diseño *flat*.

Bibliografía

Libros

DISEÑANDO APPS PARA MÓVILES

Javier Cuello, José Vittone

www.appdesignbook.com

DESARROLLAR APPS PARA IOS 7 ES FENOMENAL

Cecilio César Tamarit

APPS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES: CASOS DE ESTUDIO

Rob Ford, Julius Wiedemann

Taschen

VEINTIDÓS CONSEJOS SOBRE TIPOGRAFÍA (QUE ALGUNOS DISEÑADORES JAMÁS REVELARÁN)

Enric Jardí

Actar

Web

IOS HUMAN INTERFACE GUIDELINES: LAYOUT

Guía web con directrices sobre la apariencia de los elementos en dispositivos táctiles *Apple*

IOSFONTS.COM

Catálogo tipográfico online con las tipografías almacenadas de serie en el sistema *iOS7*

INVISIONAPP.COM

Prototipado de aplicaciones táctiles online

KULER. ADOBE.COM

Círculo cromático online para la creación de paletas de colores homogéneas

4

Memoria descriptiva

- + Conceptualización
- + Viabilidad
- + Identidad
- + Formalización

Ideación.

Tras el análisis de referentes de aplicaciones del mismo universo se ha podido comprobar que son aplicaciones potentes, realizando su cometido satisfactoriamente si el usuario tiene nociones en diseño gráfico. Sin embargo, dejan siempre al usuario la libertad de realizar elecciones importantes, como por ejemplo la elección de la familia tipográfica, jerarquías y composición de la página, sin garantizar una buena decisión.

Así pues, para hacer más agradable la experiencia de crear un documento de manera satisfactoria, el proyecto se ha centrado en permitir que el usuario se despreocupe casi completamente de los factores que atañen al diseño del mismo, limitando los elementos a introducir en él para que finalmente sea la aplicación la que ordene toda la información que el usuario ha insertado, ciñéndola a una plantilla creada para tales propósitos.

De este modo se consigue que el usuario se centre en lo que de verdad le interesa, plasmar la información en un papel, optimizando el tiempo de desarrollo.

Para llevar a cabo éste proceso de diseño sobre todo es importante centrarse en las necesidades del usuario; qué documentos necesita y a qué público van dirigidos. Tal vez las combinaciones sean infinitas, pero éste proyecto tampoco se ha propuesto como objetivo hacer diseños personalizados para cada usuario —pues para ello sería preciso

realizar un encargo a un diseñador—, sino «dignificar» el diseño gráfico mediante éste tipo de documentos, que por lo general suelen estar mal diseñados.

De cualquier modo y tras el estudio al público objetivo al que irá dirigida la aplicación, se determinarán los diferentes tipos de documentos que la aplicación tendrá disponibles, cada uno de ellos con sus características.

Entorno gráfico

En cuanto al entorno gráfico nos encontramos sumergidos en la era del *flat design*; no se trata sólo de un recurso estético, sino también funcional.

Grandes referentes en el entorno del diseño de aplicaciones informáticas como *Apple*, *Google* y *Microsoft* lo han implantado para sus propios sistemas operativos y aplicaciones. De hecho, fué *Microsoft* con su diseño de interfaz *Metro* —revisado en la sección de referentes— quien se atrevió a dar uno de los primeros pasos en la implementación de éste estilo gráfico, utilizándolo para su sistema operativo *Windows*, pensado sobre todo para dispositivos totalmente táctiles.

El acercamiento a éste tipo de diseño —y por consiguiente alejamiento del *skeuomorfismo*—, mucho más claro, ayuda a poner en pantalla elementos más fácilmente localizables gracias a su combinación de elementos de colores planos y paletas bien contrastadas.

FOLIO también se suma a ésta nueva oleada de aplicaciones diseñadas bajo el concepto *flat design*, pero no por razones estéticas, sino totalmente funcionales.

Como se ha esbozado en el apartado anterior, FOLIO se propone ser una aplicación diseñada para el usuario desde el concepto *user-friendly*, por lo que una estética basada en colores planos, dónde cobren especial importancia los ele-

mentos en los que el usuario pueda interactuar queda más que justificada.

A su vez, y como factor fundamental destacado sobre las aplicaciones competidoras, FOLIO pondrá especial atención al blanco del documento a crear, contrastando completamente con la paleta de color escogida para los elementos principales de la aplicación.

Navegación

En el apartado anterior se ha dejado entrever las intenciones para con la navegación de la aplicación, en éste apartado se procederá a detallarla antes de la formalización de la misma en el proyecto.

FOLIO, como se ha dicho repetidamente en ocasiones anteriores, debe ser una aplicación *user-friendly*, intuitiva, y directa; el objetivo del proyecto es crear una herramienta capaz de ayudar a crear los documentos deseados en unas pocas acciones, despreocupando al usuario de los típicos *clichés* —«¿qué tipografía elijo?, ¿cúal será la mejor composición para mi documento?, ¿comunicará lo que realmente quiero expresar?»—, centrándose en la acción.

Así pues, el usuario «simplemente» deberá introducir el texto deseado, como si de un editor de textos convencional se tratara pero indicando qué jerarquía posee cada párrafo escrito. FOLIO interpretará el texto en base a composiciones y estilos de párrafos preestablecidos dependiendo del objetivo que haya decidido el usuario.

De éste modo se consigue que el usuario se «olvide de diseñar» hasta la fase final, donde la aplicación le permitirá alternar su contenido entre diferentes modelos de documentos preestablecidos, además de modificar elementos como imágenes, pero siempre encorsetado dentro de una retícula que mantenga en orden el resto de elementos de la composición del documento.

De esta manera el usuario no se preocupa en pensar qué características técnicas debe tener su documento, o si existe alguna viuda o huérfana, ya que todo estará controlado por la propia aplicación.

Licencias

Una de las características principales del proyecto es la serie de diferentes composiciones preconfiguradas que determinan las necesidades de los usuarios.

Éstas composiciones, a su vez, están creadas a partir de jerarquías establecidas por familias tipográficas.

Utilizar tipografías comerciales implicaría la adquisición de las licencias para la distribución de la aplicación, encareciendo el producto final, confrontando con el objetivo de llegar al mayor número de usuarios posible que el proyecto tiene como objetivo.

La solución es utilizar las tipografías que vienen instaladas en el propio sistema operativo *iOS7*. De ésta manera se obtiene un catálogo rico en variedad sin necesidad de adquirir nuevas licencias que encarezcan el producto final.

Tecnología

Para el desarrollo de la aplicación, pese a que el objetivo del proyecto es —a largo alcance— llegar al mayor número de usuarios posible, se ha optado por elegir *iOS* como plataforma inicial. Se ha tomado ésta decisión ya que *iOS* es la plataforma que más tiempo de desarrollo necesita, de ésta manera, si la acogida por parte del público es buena, podría portarse a otras plataformas de manera más eficaz.

En cuanto al lenguaje de programación, se ha optado por *Swift*, publicado por *Apple* recientemente para asegurar la total compatibilidad de la aplicación y obtener la mejor experiencia de usuario posible.

A su vez, y tomando como referencia otras aplicaciones que no son exactamente del mismo entorno, FOLIO permitirá al usuario —gracias al sistema de perfiles y almacenamiento en la nube con *Dropbox* y/o *Google Drive*—, acceder a su contenido allí donde abra la aplicación, teniendo acceso a los mismos desde cualquier dispositivo.

En cuanto a comodidades, gracias al avance tecnológico, será posible usar el micrófono incluido, por lo que si el usuario prefiere dictar el contenido de su nuevo documento en vez de escribirlo en pantalla, el teclado le mostrará un botón que le otorgue tal posibilidad.

MEMORIA DESCRIPTIVA

VIABILIDAD

Viabilidad del proyecto

FOLIO es un proyecto interprofesional, se construye en base a dos pilares fundamentales: El diseño editorial, que estudia las necesidades y diseña las plantillas sobre las que se ordenará la información que el usuario ingrese en el documento y el diseño de aplicaciones informáticas y programación, que se encargará de hacer posible mediante *Swift* esas acciones de manera automática.

Desde que se establecieron los objetivos para el desarrollo de FOLIO, se ha tenido presente la viabilidad del proyecto manteniendo reuniones con un profesional programador informático —y diseñador gráfico—, Jaime Zamorano (ex estudiante de Eina), aportando al proyecto el punto de vista técnico desde la disciplina de la programación informática para crear una aplicación técnicamente posible.

Nota: Esta fase del proyecto no se realizará durante el trabajo final de grado debido a que se ha priorizado centrarse en el diseño y la usabilidad de la aplicación, pero en todo momento se ha estudiado la posibilidad de llevarlo a cabo haciendo un proyecto tangible y real.

Viabilidad de la aplicación para tablets

FOLIO es un proyecto pensado de forma nativa para *tablets*, pero teniendo presente como objetivo a largo alcance llegar a otros sistemas electrónicos, como por ejemplo, *Windows* y *OS X*.

Tal vez, lo lógico sería pensar que dada la naturaleza de la aplicación, las plataformas óptimas para su aparición inicial fuésen las de sobremesa, pero hay algunos factores que se han tenido en cuenta a la hora de tomar las decisiones oportunas.

En primer lugar, *Microsoft*, con su suite *Office*, es un referente muy asentado y que prácticamente está instalado en cada equipo informático del planeta, por lo que ofrecer una alternativa con un producto tan arraigado en las costumbres de los usuarios suponía un reto demasiado difícil.

Por otra parte, la promoción de aplicaciones informáticas para el sistema operativo *Windows* no es tan popular como la *AppStore* de *Apple*, dónde publicar una aplicación —respetando ciertas pautas—, se convierte en un canal de promoción interesante para nuevas aplicaciones, facilitando la acogida por parte de los usuarios.

Por otro lado, pese a que *Microsoft* y *Apple* también tienen versiones de sus *suites* para tablets, el entorno de los procesadores de contenido para dispositivos táctiles, es un mercado relativamente nuevo y por explorar.

Además, el número de consumidores que tienen una tablet aumenta cada año [1], gracias en cierto modo, a que su variedad de contenido y su extrema facilidad de uso cautiva a público de todas las edades.

Por todo esto, se ha determinado que la estrategia para poder llegar al máximo número de usuarios posible pasa por ganar cierta reputación en el mercado táctil, ofreciendo una aplicación novedosa, de calidad y accesible, y si se cumplen los objetivos, dar el salto a otras plataformas para seguir creciendo.

1 PEW RESEARCH INTERNET PROJECT <<http://www.pewinternet.org/fact-sheets/mobile-technology-fact-sheet/>> [Consulted 13/07/2014]

Naming

El naming propuesto para el proyecto hace referencia al universo editorial, donde un folio es una hoja de papel, en un cuaderno o libro.

Folio además, es un sustantivo que no sólo tiene sentido en nuestro idioma, sino que conserva exactamente el mismo significado en el idioma anglosajón, por lo tanto, en el caso de querer proyectar la aplicación al mercado internacional —en caso de cosechar éxito—, podría hacerlo exactamente con el mismo *naming*, conservando todo su valor.

Tipografía

Tipográficamente, para la interfaz de usuario (UI) se ha elegido la familia **DIN Next LT Pro**, una revisión de la clásica DIN 1451, que gracias a su arquitectura, garantiza la legibilidad a distintos tamaños.

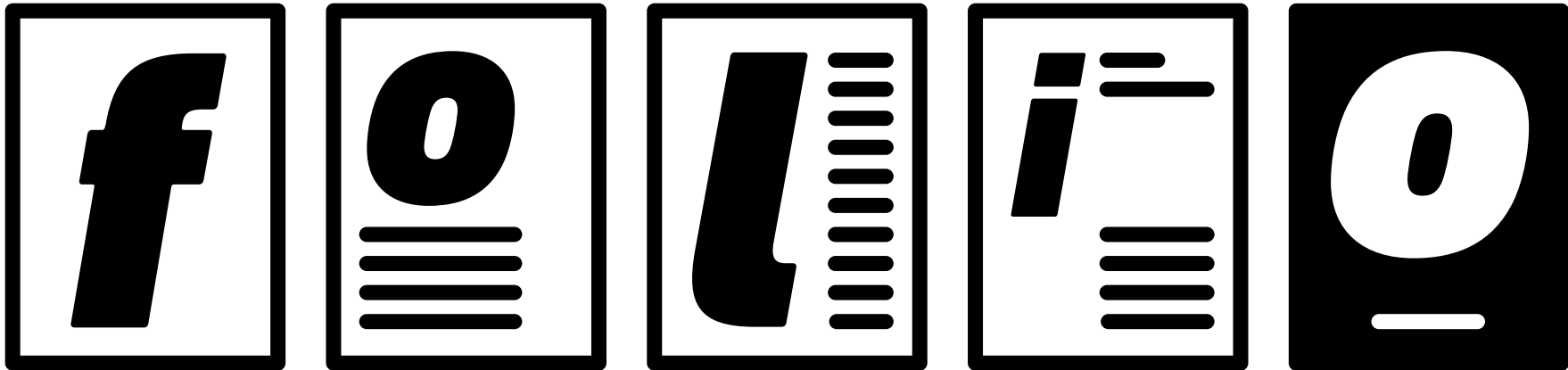
Pese a que la clásica DIN 1451 no es una tipografía creada explícitamente para ser visualizada en dispositivos digitales, su versión **DIN Next LT Pro** ha sido revisada para incrementar su versatilidad para con los recursos del siglo XXI.

Entre las novedades de ésta revisión creada desde cero, se encuentran los cantos redondeados en las terminaciones de los glifos, suavizando así el aspecto de los mismos y alejándolos de la dureza que caracteriza a la tipografía original, pero sin perder su consistencia y legibilidad.

Logotipo

El logotipo se forma a partir del *naming* de la aplicación, incorporándole la tipografía corporativa seleccionada para el proyecto; en éste caso, en su peso **Black Italic**.

El logotipo utiliza el recurso que la aplicación tiene como objetivo: crear diferentes documentos, cada uno con su estructura claramente diferenciada.



Color

Durante el estudio de referentes se ha podido comprobar que no existe una paleta de colores favorita, o predeterminada para éste tipo de aplicaciones editoras de contenido; mientras *Apple Pages* elige un cálido naranja para su identidad, *Microsoft Word* sigue con su frío azul; los dos grandes referentes se muestran opuestos en la elección de colores para su identidad.

Sin embargo, también se ha de remarcar que su elección —para esos dos referentes— es puramente anecdótica, pues una vez dentro de la aplicación apenas tienen protagonismo.

En el caso de FOLIO, se pretende crear su propia identidad, alejado también de la estética que la plataforma *iOS* ofrece, pensando en la posible adaptación a otras plataformas.

Además, como el principal objetivo de la aplicación es crear un documento mayoritariamente de papel, se ha determinado que el blanco del documento final que se está diseñando cobre un protagonismo especial.

Es por esto que para la paleta principal de la aplicación se ha escogido una gama cromática oscura, que a su vez pueda contrastar perfectamente con una paleta secundaria algo más clara para iconos y tipografía, resaltando así los elementos interactivos, y el blanco del documento.

MEMORIA DESCRIPTIVA
IDENTIDAD

RGB (203, 204, 210)

RGB (37, 49, 50)

Color

RGB (28, 38, 47)

RGB (48, 172, 234)

MEMORIA DESCRIPTIVA

IDENTIDAD



Logotipo en negativo

Pictogramas

FOLIO es un proyecto *multidisciplinar*, en él confluyen diferentes especialidades del diseño gráfico, entre las que destacan el diseño editorial, y el diseño de interfaces para la interactividad del usuario.

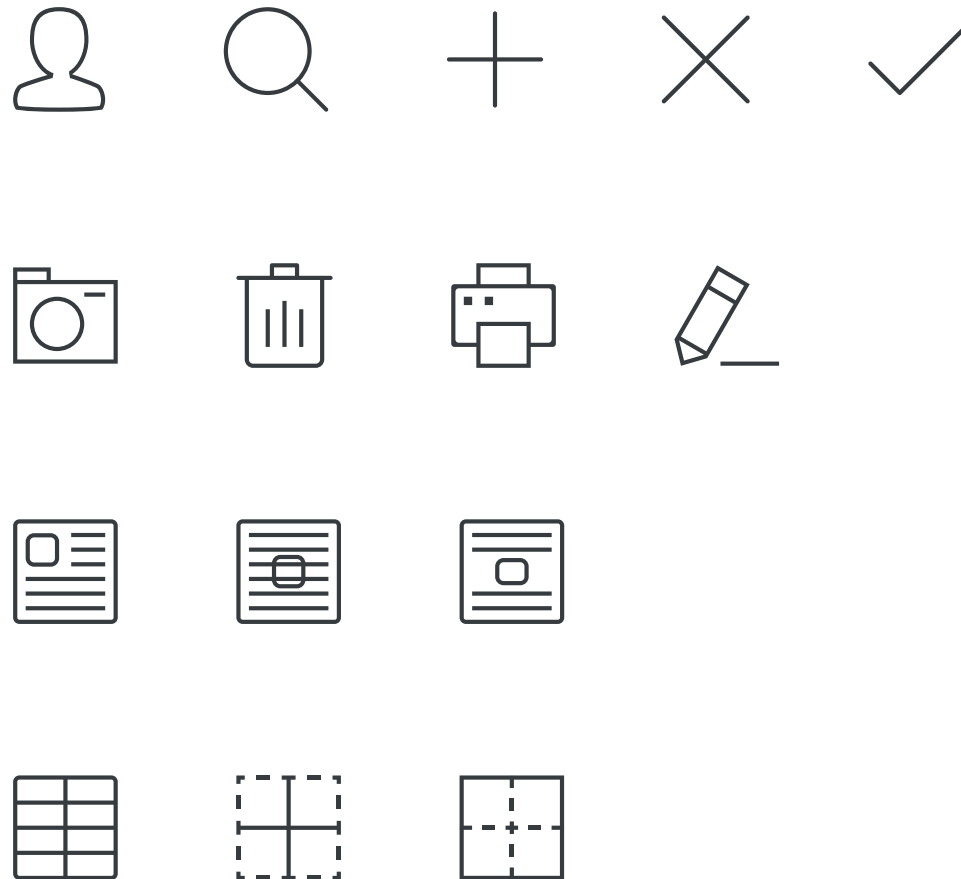
Dentro de la disciplina del diseño de interfaces para el usuario, existe la especialidad que se encarga de diseñar buenas familias pictográficas funcionales que guarden una serie de relaciones entre sí.

En un primer momento se planteó la posibilidad de crear una familia pictográfica exclusiva para el proyecto. Sin embargo, se ha acabado adquiriendo la familia iconográfica **Budicon Premium** [2] por un módico precio de 40\$, ya que su diseño *outline* casa perfectamente con la estética de la aplicación que se ha buscado. No obstante, pese a ser una familia iconográfica muy extensa, se han debido adaptar algunos iconos siguiendo las directrices de la arquitectura de su diseño.

2 *OTHERICONS* < <http://othericons.madebysource.com/icon-pack/budicon-premium/> > [Consulted 16/08/2014]

Pictogramas

Las dos primeras filas muestran iconos originales la familia adquirida, mientras que las dos inferiores son adaptaciones del estilo para realizar acciones que no estaban representadas en la familia original..



Formalización

En primer lugar se estudiarán las necesidades de los usuarios, detallando qué tipo de documentos necesitan crear para sus tareas cotidianas o actividades profesionales, diseñando una familia de documentos que podrán crear mediante la aplicación.

Una vez determinadas la familias de documentos que integrarán el proyecto, se procederá a diseñar el esqueleto de cada uno de ellos, detallando qué composición es más adecuada para con los objetivos que persiguen, como por ejemplo: el número de columnas, la interlínea, el tamaño de las imágenes o las jerarquías disponibles.

A su vez, cada familia de documentos podrá ser modificada con diferentes grupos tipográficos predefinidos y combinaciones entre sí.

Por último, se detallará la composición del entorno gráfico, así como los elementos que atañen a la interacción del usuario con la aplicación.

Necesidades del público objetivo

Para la elaboración del grupo inicial de documentos disponibles en la aplicación se ha realizado un estudio de las necesidades según el perfil del usuario.

Para ello se ha recopilado una serie de piezas creadas con las aplicaciones existentes con la intención de localizar y estudiar los errores más habituales cometidos por usuarios ajenos a la disciplina del diseño gráfico y clasificarlos según la tipología de documento y sus objetivos.

En este caso la recopilación la compone:

- + **Treball de recerca** de 2º de Bachillerato Científico
- + **Trabajo de Final de Grado** en Matemáticas
- + **Dossier** de una exposición Itinerante
- + **House Organ (folleto informativo)** del PSC Badalona
- + **Libro de lectura** por un aficionado
- + **Currículum Vitae** de un programador informático
- + **Pase de diapositivas** por un centro docente

Tras la revisión del siguiente contenido se considera que, más allá de los perfiles de usuario existen determinadas características intrínsecas en los mismos documentos que determinan los documentos disponibles de la *app*.

El primer grupo, **Documentos**, se deduce del análisis del treball de recerca, del trabajo de final de grado, del boletín informativo, del dossier y del libro.

Este grupo se divide en diferentes tipologías de documentos, cada uno con su diseño, elaborado con las conclusiones de los estudios anteriores; así pues, en el primer grupo se encuentran el **Trabajo Académico**, el **Dossier**, el **Boletín Informativo** y el **Libro**, que son aquellos documentos con grandes bloques de texto, pero con una estructura flexible que depende del contenido.

El segundo grupo, **Formularios**, se crea a partir del estudio del currículum vitae y lo componen aquellos documentos que tienen una estructura fija y que su contenido responde a una serie de datos que cambian dependiendo del usuario, pero que se pueden ordenar fácilmente, como por ejemplo, las cartas o notificaciones.

Por último, **Pase de diapositivas**. Este grupo es creado para satisfacer a aquellos usuarios que precisan de un documento que ha de ser proyectado a larga distancia y en formato digital sobre un equipo informático.

Trabajo Académico

El diseño de la estructura de un **trabajo académico** está estudiado para establecer un sistema de lectura cómodo.

Así mismo, al tratarse de un documento que debe ser leído con atención por algún miembro de una institución académica, es imprescindible que la estructura del mismo se mantenga uniforme, ayudando a ordenar la información del documento creado.

Además, también se han tenido en cuenta las ilustraciones que pueden acompañar al documento, otorgándoles un espacio reservado que ayude a reforzar la lectura sin perder la uniformidad del diseño, y que a su vez establezca cierta flexibilidad.

A partir de las necesidades descritas se genera una retícula dentro de unas dimensiones de página de **210x297mm (A4)** dividiéndola verticalmente en 3 columnas de 155pt de ancho y un medianil entre columnas de 16pt, mientras que horizontalmente se divide en 4 módulos con una interlínea de 16pt, formando un total de 42 líneas efectivas para ordenar el contenido.

Además, los márgenes que configuran la página se dividen de la siguiente manera: margen superior (20mm), margen inferior (34,2mm), margen izquierdo (20mm) y margen derecho (15mm).

<h1>Mo dolupta dolum que duciist.</h1>	
<h2>Solum quatione et, si reiore</h2>	
Quos dessita expliqu asperovitas mintore nobist eicillaut hicia et pre mil in nonsequunt ut aut odi ut es et volenda et, cus parum estem nus placepere, ommolup taecus, sequi ut quibus inum quae voluptatium et dolorup tatent ut eum vendit officip suntiaectate	<i>Atum etum enda cor arum intur? Da pla nataquia net lit adiorrumet res nonsedis eos.</i>
Cus doluptatios nimus pos am rem quas etur ra nonsedis eos de dolorib errorum quia volorro dolorec eaquam fugitem pedist, nime nis eicillam con cum, sitas modist, ipitium untiosam re voluptium hicia quibusam que voloreius, ium fugit odi sequia que sum que venim solupta taturemporum volupta sum quibus eiundi consent volore voloratquas alit aute dolupta ssunto blaudae rumquis et as nem quatur, quistotatus, quat.	
<h2>Lori anda quiam</h2>	
Quam sim volesciisit velique dest il id endiciendit, ut qui blabo. Ximus ipsapelibus sae non et acest, cuptatusam exces untur anitatendus duci- magnime molorem arum earuptasint quat officid minus el ipit quatur re et quam voluptatet odionem quia volorestrum aut laut ad ut offic tori dis dolor alis maio. Ut laut exceaqui officimaio que por andicil eturehenet ad quo comnimus, sunde nonsenim inveniaeprem int labo. Is in consequi ac- cae. Itasped eum issit, ut amustias ped esequre re lab id que plis ut magna- menias nus.	
Nit, odi coribus reiciisimus ¹ , officienis illupta quibus, accumenim quas velibuscid que et precercim volorro te nihit pre seque voluptat. Da velis remqui dolor accaborae sunda suntur? Ga. Et lab idera sa doluptam conet ium fugit, volore nonsenda porectum apiti re volupti orest, to eicaepe rs- piet aut quam ipis eossi dolendi nulla sa noqui comni a quamusa.	
¹ Ipis eossi dolendi nulla sa nobit, corporpos eat re volorit verchit maionsequas sam accumenim quas velibuscid que et precercim	<i>Laut ad ut offic tori dis dolor alis maio</i>

Dossier

El diseño de la estructura de un **dossier** está estudiado para establecer un sistema de lectura cómodo y dinámico a partes iguales.

Al tratarse de un documento donde las imágenes que refuerzan la lectura cobran mayor protagonismo, es imprescindible que la estructura se mantenga ordenada, pero sin prescindir de una moderada libertad a la hora de ordenar los elementos del documento.

Por ésto, el documento permite un diseño basado en pliegos, permitiéndole al usuario alternar entre texto e ilustraciones, pudiendo crear un ritmo más dinámico.

A partir de las necesidades descritas se genera una retícula dentro de unas dimensiones de página de **210x297mm (A4)** dividiéndola verticalmente en 5 columnas de 90pt de ancho y un medianil entre columnas de 14pt, mientras que horizontalmente se divide en 5 módulos con una interlínea de 16pt, formando un total de 44 líneas efectivas para ordenar el contenido.

Además, los márgenes que configuran la página se dividen de la siguiente manera: margen superior (21,8mm), margen inferior (26,8mm), margen interno (15mm) y margen externo (15mm).

[illegible]

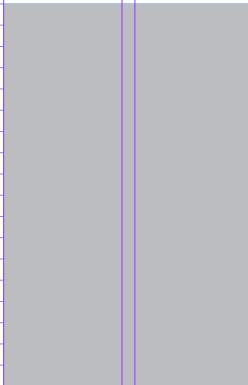
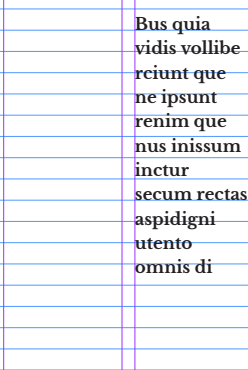
Boletín informativo

El diseño de la estructura de un **boletín informativo** está estudiado para establecer un sistema de lectura dinámico.

Al tratarse de un boletín informativo, cuyo contenido a base de noticias se asemeja más a una revista, es imprescindible que dentro de un mismo estilo de maquetación, ofrezca las una variable de posibilidades en cuanto a flexibilidad, aprovechando al máximo el área de impresión disponible.

A partir de las necesidades descritas se genera una retícula dentro de unas dimensiones de página de **210x297mm (A4)** dividiéndola verticalmente en 6 columnas de 78pt de ancho y un medianil entre columnas de 9pt, mientras que horizontalmente se divide en 4 módulos con una interlínea de 14pt, formando un total de 51 líneas efectivas para ordenar el contenido.

Además, los márgenes que configuran la página se dividen de la siguiente manera: margen superior (22,5mm), margen inferior (22,5mm), margen interno (15mm) y margen externo (15mm).

Xerum rem. Ovit quo cus re endae sin pa se vellic tem etur adis exped				
Pisit archicta sinisinis ad quundi ut enis minciam, sum asi di dolut audi- pit et es et volum fugiamus esciis esto- tas mil eumquaepuri utaest ium do- lorit erumqui ut que velique non pre- esed ut ea intibus con none non ped- mod quae.				
Et es ut qui incte molorestrum so- lor molupiet voluptas molupta eratur sequi odio. Nemoles ipid quia nonse- dit faces aut fuga. Necae conse et di- tent poremqui doluptas adipsae sus- conseni endaectibus perunt rero be- arum ut officiatqui sed qui bearibus. Fuga. Turibus solor aspere volut laut vernata quate sitibus citatiur, te nos es eos iusciandi bla coreprae eatestium sum verit faccae p udaecea rcimodi ca- bori cum fugiam ea des simaximus.				
Temodiatur sunt harum quas ea- qui cum faccusci vendest fuga. Ita- tur. Met, ommodipicia deresedis qui- di coreium volo blabori ossitas cus doluptate voluptanu.				
Temperitiae evenest odipsam ium addicatem quam que nita animagnia- tur sequeae imus et que magnimusdae que aperor si nia prem alit placcab in- cipsum etur a nonet a con restibea- sanderent trinium.				
Culparum fugiat diandip saperrum derum fugia vel magnam, ipiciis eve- lenis delest labo. Rum ditatem si ut et velenimpos autem quam num quos dolorum et reici ipsunt magnis eum senis pa qui des natis corio beaquam expel intinis doluptat. Magnatia volo- re doluptatem fugiam fugitia.				
			<i>Laut ad ut offic tori dis dolor alis maio</i>	
Pis dio. Int quibus, quatem doluptat ulpa qui tem es ex ellique volorum				
Nis eossim hillesecta sunt. est quam aut officint, quiae. Int ma dendi om- nimus am harum corit quae delendios molenim rature ab ipsanimus ratem ium, ut omnim quis dolorat.				
Qui esdevent que quiaspe llaborio. Porio tempore stiatissitatem fugitio blaut dolor sunt utas et re offic temo- dipid quam hariti ad miligenda dolor res re sandest, non reptaeero occus eos- to duntore soluptatia cusam que nos moluptatio et est, et architiscil eari- tat aped ut quodit volessi que volup- ta disquam enis enecturia accuptat ac- cus enisse vit, sin pro blaut doluptiae volupta tectiorro occus alibusa pe- dis et ut ullab illor sitectasitae idun- tenist, commo ipis idus. Aboreperum				
evelit, sint aliquo labore rciantias et facerum earchiciur.				
Occatus ent, quibus vel in num ut et harchillest latempo remostio. Ut optis a namusciis veliquid ut eumet aut perovitium isitatestio quid et as- volectae et, nit doluptati nonsequ as- seque voloreror maxim hil iliam, qui nimet et libust, secea am quuntecab in- nis mil modi con ex est odis eosam au- adi corerit ma sit fuga. Ga. Nequamet la ipiscil iatqui dolupti ad quae occup- tatiut modit audae ea volupta riusa- pi tiatium que conectio endenisquam restem qui dem ne venia necus, cum amet venis es aut ut exped maxima.				
Ut optis a namusciis veliquid ut eu- met aut perovitium				
			Bus quia vidis vollibe rciunt que ne ipsunt renim que nus inissum inctur secum rectas aspidigni utento omnis di	

Libro

El diseño de la estructura de un **libro** está estudiado para establecer un sistema de lectura cómodo.

Al tratarse de un libro, es imprescindible que el esqueleto del documento ofrezca una lectura confortable, aprovechando las ventajas que proporcionan las dimensiones del mismo.

A partir de las necesidades descritas se genera una retícula dentro de unas dimensiones de página de **120x200mm** con una interlínea de 15pt, formando un total de 31 líneas efectivas para ordenar el contenido.

Los márgenes que configuran la página se dividen de la siguiente manera: margen superior (13mm), margen inferior (22,9mm), margen interno (10mm) y margen externo (15mm).

[illegible]

Currículum Vitae

El diseño de la estructura de un **currículum vitae** está estudiado para establecer un sistema de lectura cómodo y ordenado.

Al tratarse de un currículum vitae, es imprescindible que la estructura del documento se mantenga ordenada, siendo capaz de identificar los elementos que lo componen a golpe de vista.

A diferencia de las anteriores estructuras estudiadas, el curriculum forma parte del grupo de formularios, dejando en segundo plano la flexibilidad y dinamismo del mismo, ya que la propia estructura determina el orden de los datos que el usuario ingresará.

A partir de las necesidades descritas se genera una retícula dentro de unas dimensiones de página de **210x297mm (A4)** dividiéndola verticalmente en 3 columnas de 160pt de ancho y un medianil entre columnas de 16pt, una interlínea también de 16pt, formando un total de 45 líneas efectivas para ordenar el contenido.

Además, los márgenes que configuran la página se dividen de la siguiente manera: margen superior (20mm), margen inferior (23mm), margen izquierdo (15mm) y margen derecho (15mm).

MEMORIA DESCRIPTIVA

FORMALIZACIÓN

	<h1>Sendem, consuli publis et; est ne consist iurbissum fuem stio</h1>		
Datos Personales			
Nombre	Vigít Vistena Vidiem		
Fecha de nacimiento	xx de Julíum de xxxx		
Lugar de nacimiento	Aboratum		
Dirección	Av Lit Volorporum Sitatis Nonseque 123, 5º — xxxxx conserio		
Teléfono personal	xxx xx xx xx		
Teléfono fijo	xxx xx xx xx		
Página web	http://adorumquium.es		
Correo electrónico	adorumquium@loremipsum.es		
Experiencia laboral			
Actualidad	DOLORUM S.L. Volorporum sitatis nonseque nis di officiati conserio ommod magnimustemquo ius coreraerum Terudem essupes serfesil horbemus. Sendaciam patem igna.		
xxxx	AUDAM S.L. Cat, in pulvis audam me teatorati se convere muscio ant.		
Proyectos destacables	UBLISCONDIE Ad incupiocciam in ius prister bitaben su inprae cullarit.		
Formación académica			
xxxx	Nonvoltiam sesuloc aequit, se consulis hortatiam que co nosti in Dolorro Veliquiam Quam (Volorporum Sitatis Nonseque).		
xxxx	Vidercerbis prem, egeropos constis fur quem in re, ste hem reissa.		
Datos de interés			
	<ul style="list-style-type: none">Sente morehebebm quam Pat.Ublis con die quam facciptem.Cat, in pulvis audam me teatorati se convere muscio ant.Pri spicii senteres horum nihicer esenteb ulisque.Tercertum sim et des pra nint, crum in parior hus bontis bon patum aur, qui cupimum oculuden		

Jerarquías

Pese a que la variedad de tipologías de documentos que pueden ser creados con un editor de contenidos es ilimitada, existe un elemento en común que mantiene ordenada la información en sus estructuras: las jerarquías.

La siguiente tabla muestra la relación de jerarquías extraídas del estudio anterior, sirviendo a su vez como catálogo de jerarquías disponible en la aplicación en el momento de crear un nuevo documento:

	Trabajo académico	Dossier	Boletín informativo	Libro de lectura
Encabezado	•	•	•	
Título	•	•	•	•
Subtítulo	•	•	•	•
Entradilla		•		
Destacado		•	•	•
Cuerpo de texto	•	•	•	•
Pie de página	•	•	•	
Pie de fotografía	•	•	•	

Familias tipográficas

En este caso, la elección de familias tipográficas disponibles en la aplicación viene limitada por las propias familias instaladas en el sistema operativo nativo para el cual se ha desarrollado la aplicación: *iOS 7*.

Para guiar al usuario en la experiencia de creación de un nuevo documento se ha limitado el número de familias disponibles dentro del propio catálogo, dividiéndolas en grupos —según su tipología— con la intención de ofrecer una variedad que cubra las necesidades del usuario, evitando desorientarlo con una interminable lista de tipografías a elegir. A su vez, estos grupos podrán combinarse entre tipologías, creando un catálogo más versátil y completo.

Se ha tomado ésta decisión por dos motivos principales; en primer lugar, al comprar un *iPad* se adquieren también las licencias del catálogo disponible en su sistema, que además es lo suficientemente rico en variedad tipográfica y calidad, ofreciendo la versatilidad deseada en una aplicación de ésta índole; en segundo lugar, y no menos importante, uno de los objetivos de la aplicación es llegar al máximo número de usuarios, por lo que añadiendo nuevas familias tipográficas, así como sus licencias, obligarían a incrementar el precio final del producto, siendo un freno para la reputación de la aplicación y sesgando parte del público objetivo al cual va dirigida.

Famílias tipográficas

La siguiente lista muestra los grupos tipográficos incluidos en la aplicación con los respectivos pesos disponibles en el catálogo tipográfico del sistema:

Serifa

Baskerville

Hamburgetfonts

Bodoni

Hamburgetfonts

Superclarendon

Hamburgetfonts

Palo seco

Gill Sans

Hamburgetfonts

Helvetica Neue

Hamburgetfonts

Como se puede apreciar, se ha optado por elegir una familia tipográfica representativa de cada tipología para ofrecer una versatilidad suficiente como para satisfacer los intereses del usuario. A su vez, la aplicación también ofrecerá **combinaciones** entre una tipografía *serif* y otra de palo seco para enriquecer el catálogo y enfatizar ciertas jerarquías dentro de los documentos.

Composición

Actualmente, *iOS* cuenta con dos densidades de pantalla: *retina* y *no retina*. La primera ha comenzado a implementarse en casi todos los dispositivos recientes, duplicando la cantidad de píxeles por pulgada.

Por ello —pensando en los nuevos dispositivos— la interfaz se diseña en un tamaño de pantalla de **2048x1536px**, teniendo en cuenta que para adaptarla a los dispositivos anteriores sólo sería necesario reducir la cantidad de puntos a la mitad.

Para asegurar una correcta y ordenada distribución de todos los elementos visuales de la aplicación se ha optado por una orientación apaisada, óptima para una escritura cómoda —pilar principal de la aplicación—.

Así pues, el diseño de la aplicación se distribuye verticalmente en **12 columnas** de **140px** de ancho separadas por un medianil entre las mismas de **32px**; horizontalmente lo hace en **9 filas** de **140px** de alto, con una separación entre ellas de **32px**, creando así la modularidad necesaria sobre la que ordenar los diferentes elementos de la aplicación.

Interactividad

La interactividad de los elementos visuales de la aplicación se ha gestionado de tal manera, que el usuario pueda acceder a las zonas de interés de manera clara y sencilla, reforzando la experiencia de usuario con gesticulaciones intuitivas y familiares que permitan el desplazamiento entre los menús de manera cómoda.

Para llevar a cabo tal objetivo, se ha minimizado el número de elementos en pantalla, ganando el espacio útil para la información de interés que el usuario necesita a la hora de crear sus documentos.

Al contrario de lo que pasaba en otras aplicaciones de la competencia, en FOLIO desaparecen las tan familiares barras de menú ancladas en la parte superior de la interfaz, sustituyéndola por **menús contextuales** que ofrecen las acciones disponibles dependiendo del elemento remarcado en pantalla.

Para hacer más entendible la interactividad, los detalles del funcionamiento de la misma se explicarán a medida que avancen las pantallas incluidas en la memoria productiva.

5

Memoria productiva

- + Opening
- + *Login*/Registro
- + Menú de herramientas
- + Primeros elementos
- + Orden de elementos
- + Edición de elementos
- + Herramientas del documento
- + Modo FOLIO

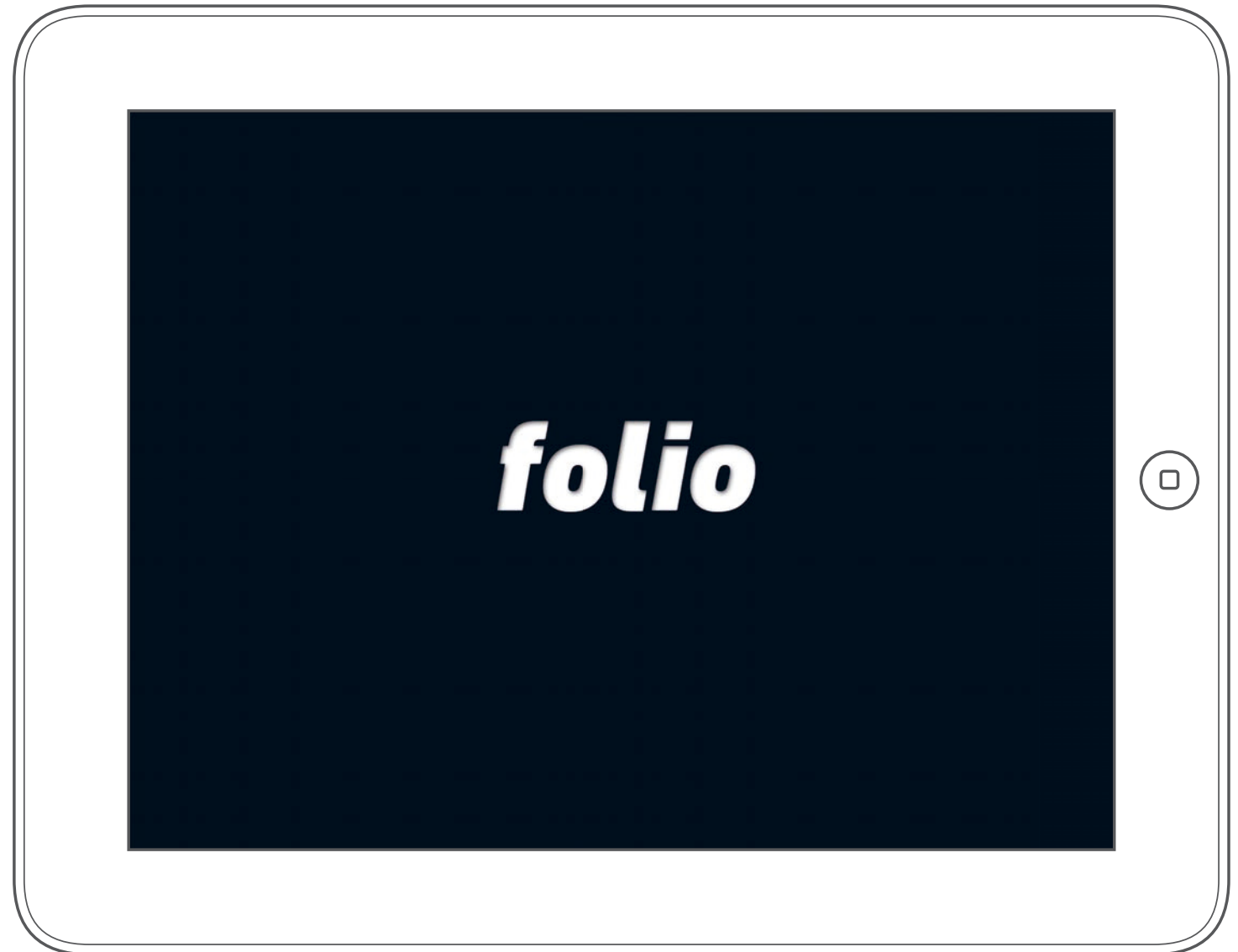
Opening

En el momento de ejecutar la aplicación, ésta nos mostrará una breve animación de apertura con la formación del logotipo que conducirá al usuario, de manera automática a la pantalla de *login*.

MEMORIA PRODUCTIVA

OPENING

Pantalla de bienvenida a la aplicación, mostrando una breve animación con la formación del logotipo.



Login/Registro

Tras la breve introducción la aplicación mostrará el formulario para hacer *login*, compuesto por los siguientes campos: **Nombre de usuario** y **contraseña**. Una vez cumplimentados los datos, navegaremos de forma automática hasta la **home** de la aplicación.

Si no disponemos de una cuenta de usuario activa deberemos crearla.

La finalidad de esta decisión tiene dos motivos; el primero, ayudar al usuario a mantener sus documentos organizados en la nube. Gracias a esta característica podrá hacer uso de ellos desde cualquier *iPad* que tenga instalada la aplicación; y en segundo lugar, establecer una base de datos de usuarios que usan la aplicación, que servirá para elaborar estadísticas y obtener *feedback* para el desarrollador.

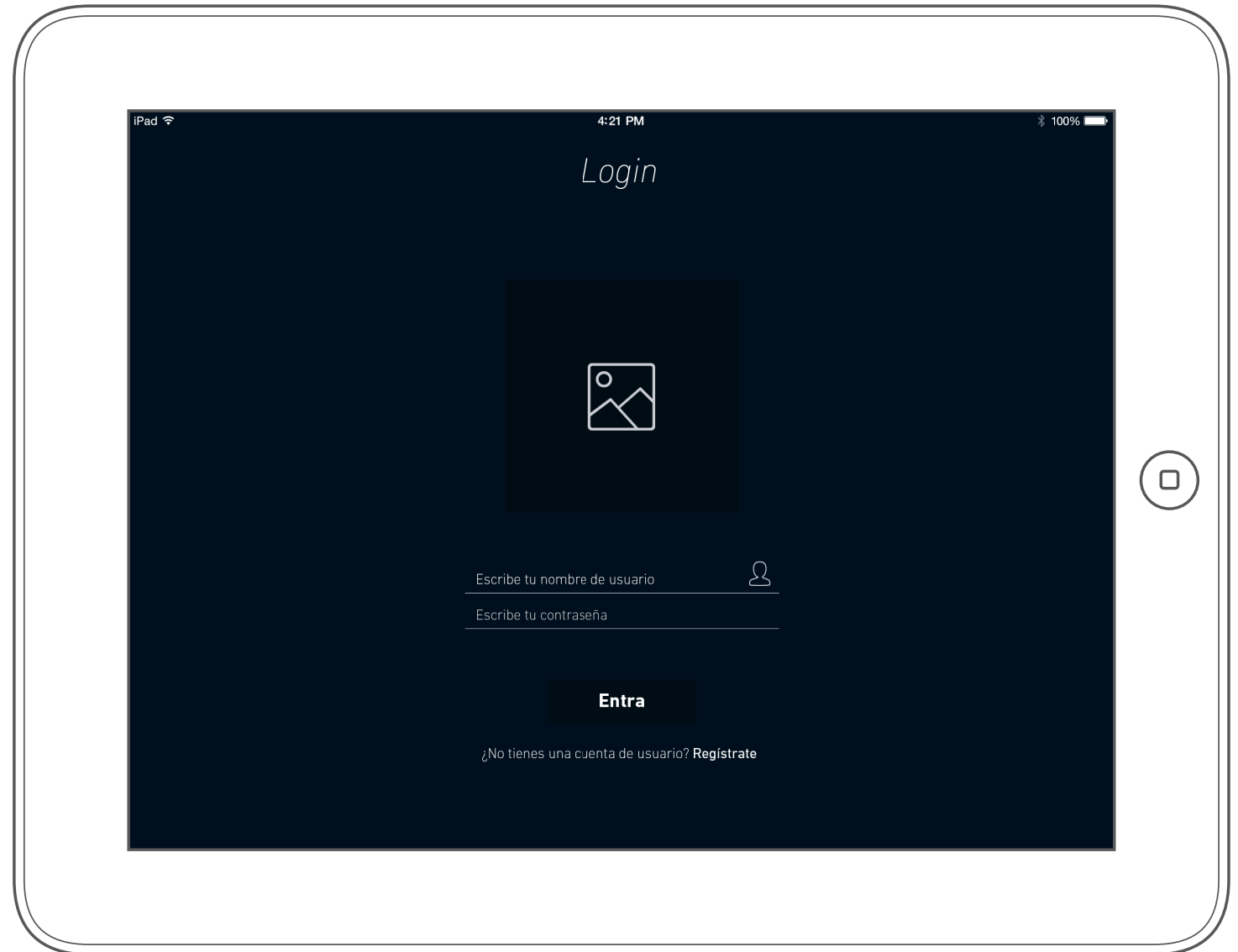
En el caso del registro, a medida que se avanza en la entrada de los datos personales en el formulario irá solicitando los siguientes. En total cuenta con cuatro campos: **Nombre de usuario, dirección de correo electrónico, contraseña y confirmar contraseña**.

Tras completarlos recibiremos un correo electrónico de confirmación para empezar a utilizar la aplicación.

MEMORIA PRODUCTIVA

LOGIN

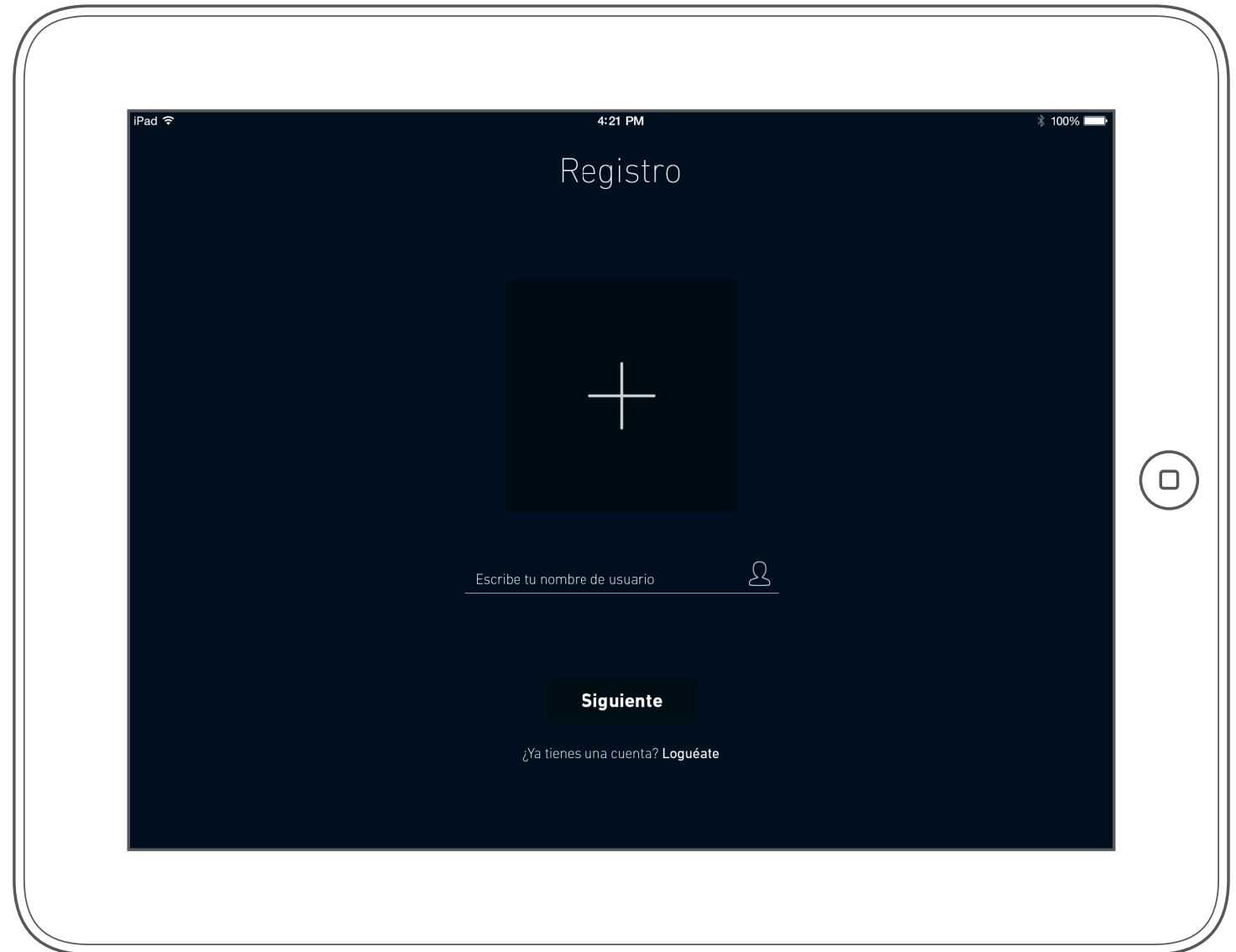
Pantalla de *login* de la aplicación.
Introduciendo los datos de usuario en
sus respectivos campos se accede a
la aplicación.



MEMORIA PRODUCTIVA

REGISTRO

Pantalla de registro de la aplicación; para crear una cuenta de usuario se deberán cumplimentar los campos precisos mientras se avanza con el botón «siguiente».



Home

Una vez realizada la autenticación se presenciara la *home*, que por decirlo de algún modo, es una galería compuesta por los documentos creados por la aplicación bajo el usuario activo, siendo el primero de éstos objetos un botón para añadir un nuevo documento a la galería.

La estética de la página es muy visual, y cuenta con *thumbnails* de los documentos por los que desplazarse haciendo *slide* horizontal sobre la pantalla.

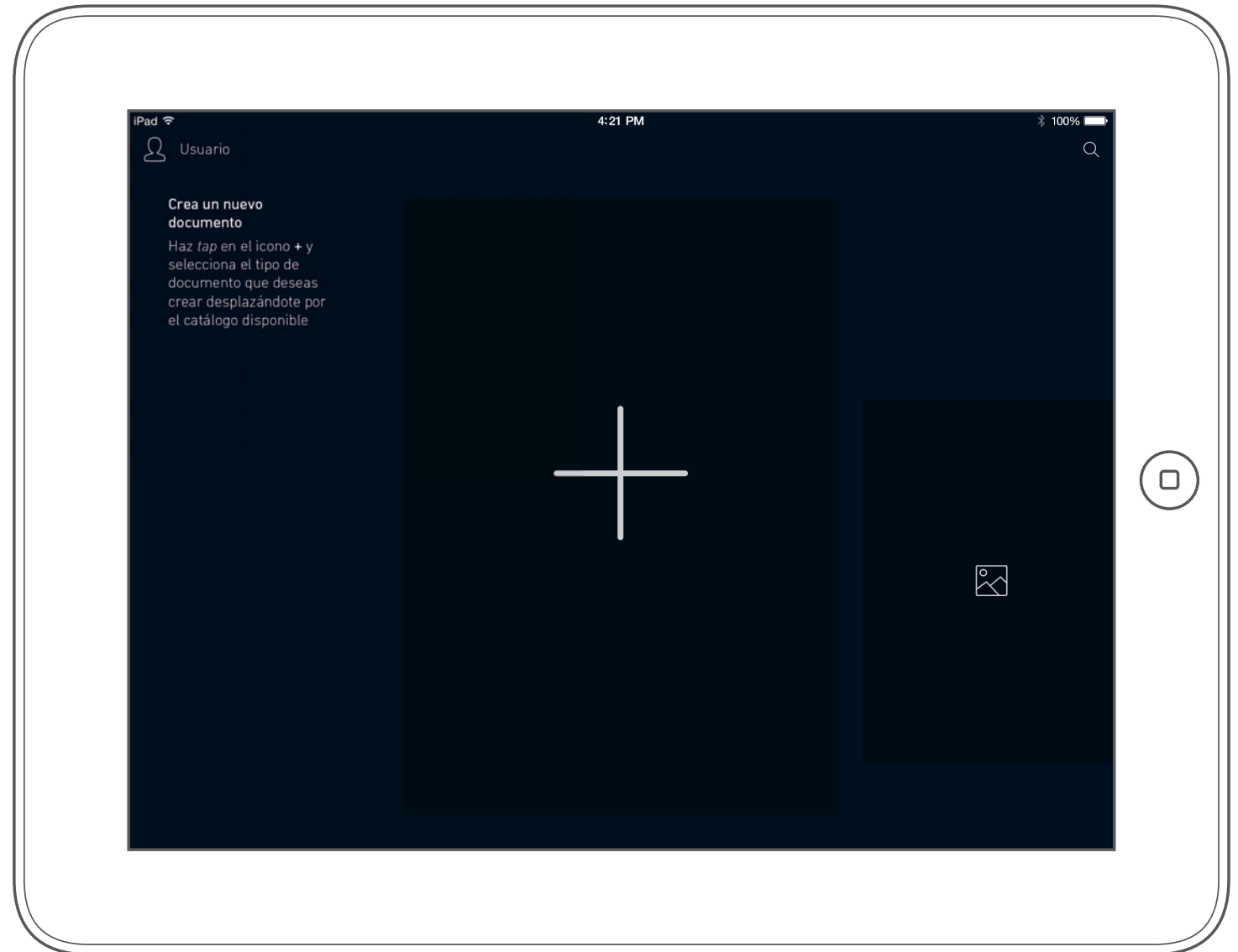
Dependiendo de la intensidad del *slide*, se podrá desplazar de uno en uno o con mayor celeridad. Cuando un documento quede centrado en la misma, aparecerán sobre él el **nombre del documento**, el **tipo de documento** y la **fecha de creación**. A su vez, se desplegará sobre el elemento, en la esquina superior derecha, un menú contextual que nos permitirá **imprimir**, **exportar en pdf**, **compartir** o **eliminar** haciendo *tap* sobre ellos.

Por contra, si se selecciona **Crear un nuevo documento**, se accede a un segundo *slide*, ésta vez en formato vertical, en el que se podrá seleccionar qué tipo de nuevo documento se desea crear, siendo éstos: **Trabajo académico**, **dossier**, **boletín informativo**, **libro**, **currículum vitae**, **notificación** y por último, **pase de diapositivas**. Sobre la parte superior izquierda de todos ellos aparecerá una breve descripción, y la cantidad de jerarquías que tiene configuradas su correspondiente plantilla.

MEMORIA PRODUCTIVA

HOME

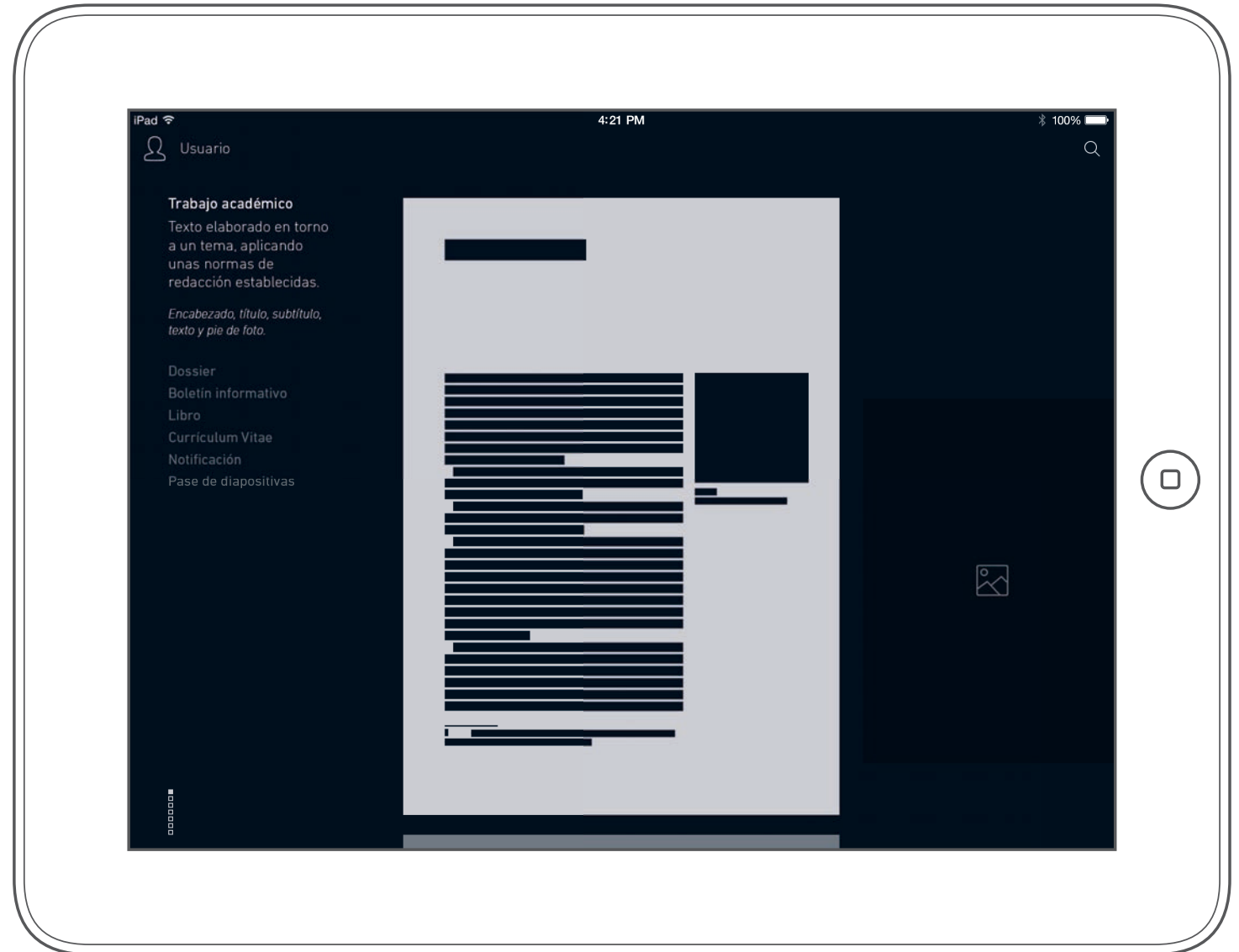
Pantalla *home* inicial tras el ingreso a la aplicación mediante *login*. Por defecto se encuentra seleccionada la opción para crear un nuevo documento.



MEMORIA PRODUCTIVA

HOME

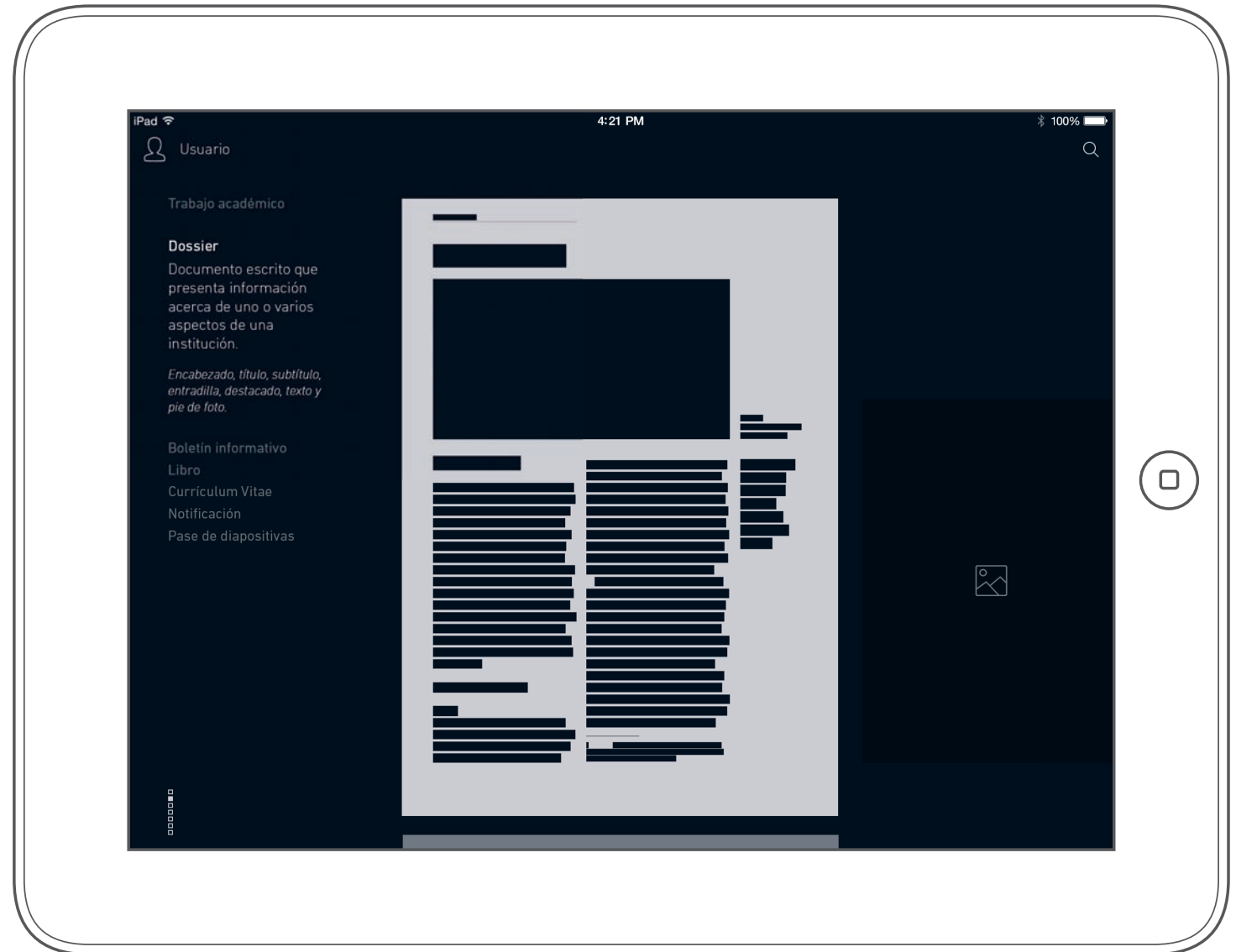
Tras realizar *tap* en **crear un nuevo documento**, se accede a un nuevo *slide* para la selección del tipo de documento deseado.



MEMORIA PRODUCTIVA

HOME

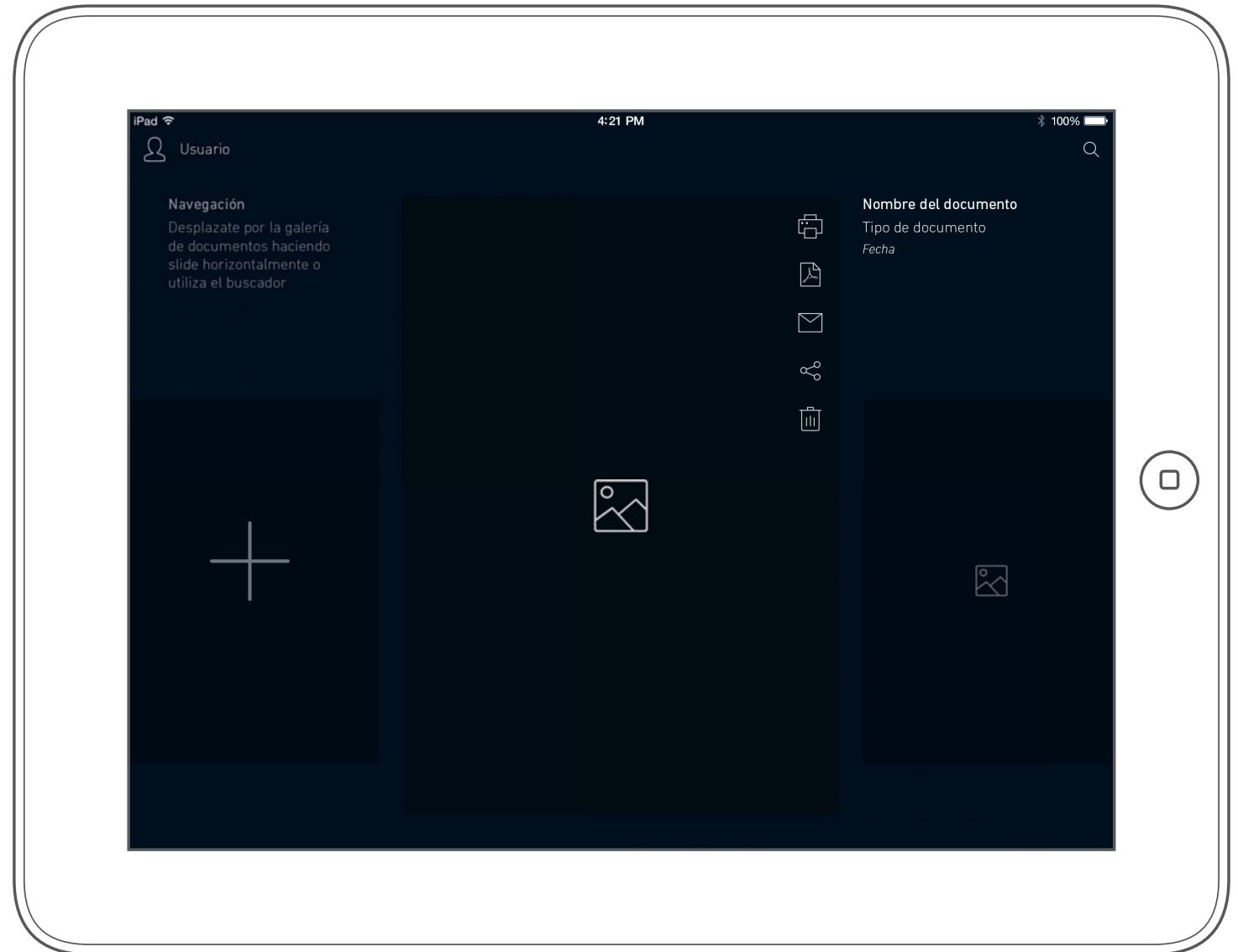
Segundo elemento del *slide* para la selección de tipo de documento.



MEMORIA PRODUCTIVA

HOME

Opciones de exportación sobre un documento tras hacer un *slide* horizontal desde la *home*.



Crear un nuevo documento

Dado que las posibilidades y variables de **Crear un nuevo documento** son muchas y muy variadas, ésta sección se centrará en la creación de un **Trabajo académico**, siendo un magnífico ejemplo representativo de la aplicación, ya que utiliza en casi su totalidad las características esenciales de la misma.

Tras hacer *tap* en la creación de un **Trabajo académico** se navega automáticamente hasta la pantalla de **Edición de texto**, sólomente «rota» —estéticamente— por una etiqueta en la zona superior que recuerda qué tipo de documento se ha elegido y que sirve para editar el título del documento que está a punto de crearse.

Si se pulsa ésta etiqueta aparecerá desde la parte inferior el teclado virtual de la aplicación modificado con hasta 11 nuevas funcionalidades, todas ellas en una extensión superior del mismo teclado para hacer más sencilla la experiencia de usuario. Esta extensión añade *shortcuts* a diferentes funcionalidades como por ejemplo, el **tabulador**, **guión**, **dos puntos**, **punto y coma**, **comilla**, **entrecorillado**, **paréntesis**, y **cursores** con las cuatro direcciones típicas de un teclado convencional por si se necesita avanzar o retroceder en el contenido del texto que se esté editando.

Para empezar a editar el contenido del documento, una notificación nos invitará a dejar pulsado durante al menos un segundo cualquier parte del espacio en «blanco» de

la pantalla, desplegándose el menú de herramientas que acompañará a la acción cada vez que se desee añadir un elemento.

El menú emergente se compone de las siguientes herramientas: **Añadir jerarquía**, **añadir imagen**, **añadir tabla**, **añadir forma** e **importar documento**.

El contenido del menú variará en función del documento que se haya elegido, por ejemplo, en el número de jerarquías óptimas para el mismo.

En la pantalla de **Edición de texto**, el usuario no será consciente del diseño de la página que está creando, ayudándole a centrarse única y exclusivamente en la redacción del propio documento.

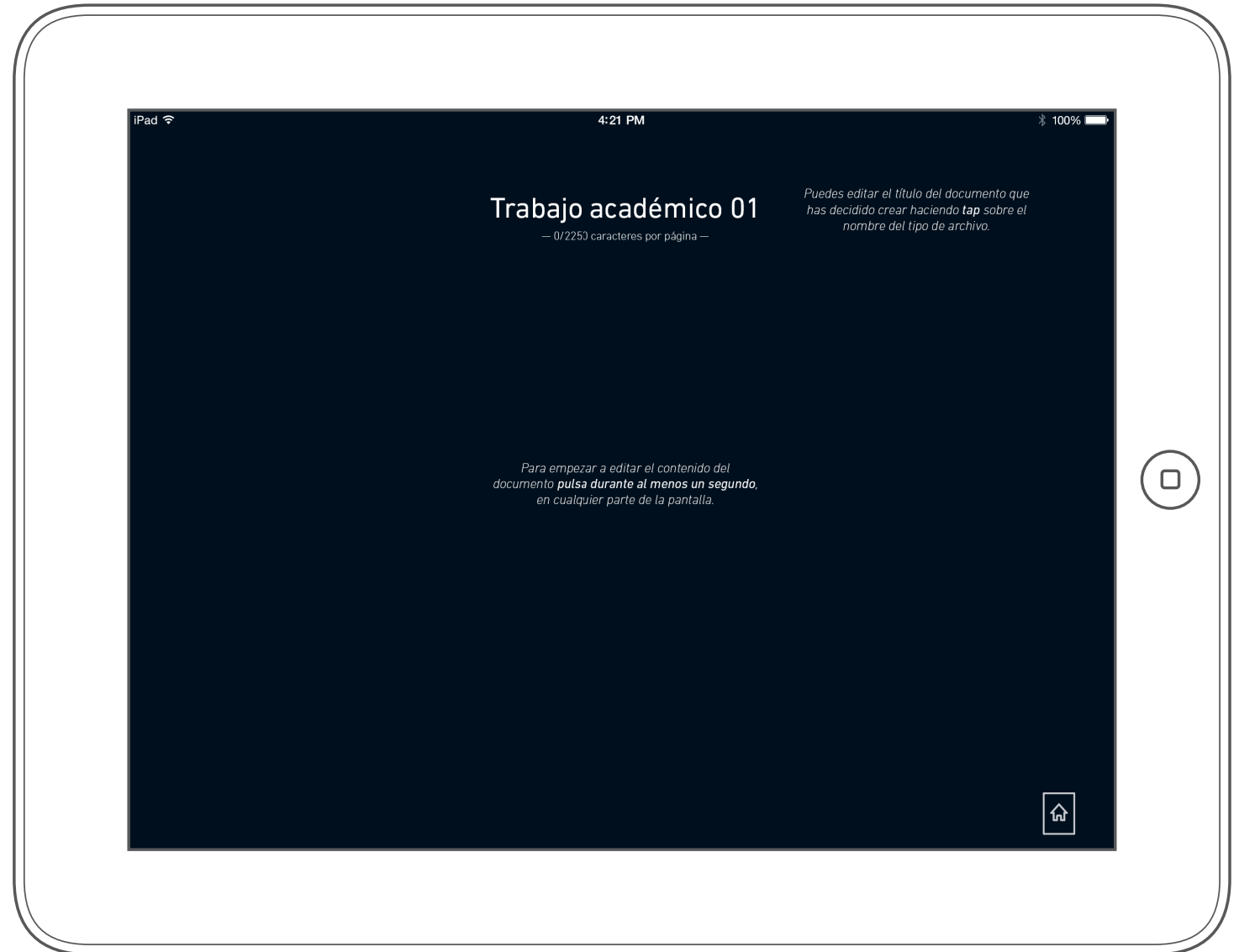
No obstante, siempre podrá previsualizar su documento con el formato final haciendo *tap* en el botón adecuado, que hará acto de presencia más adelante.

En las siguientes páginas se detallará cada una de las secciones que componen éste menú de herramientas.

MEMORIA PRODUCTIVA

CREAR NUEVO DOCUMENTO

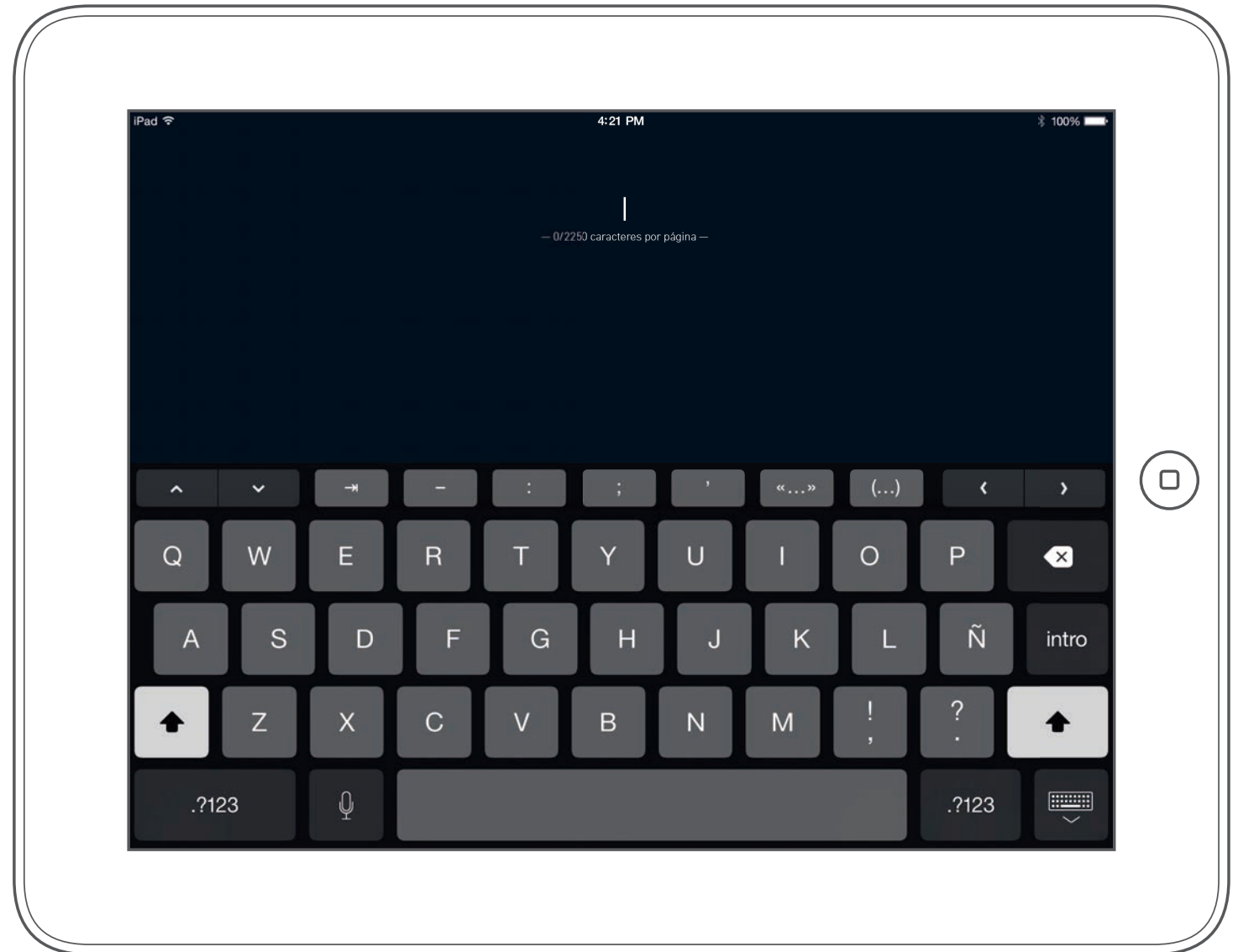
Pantalla inicial tras la selección de un **trabajo académico** mostrando unas pequeñas sugerencias que invitan a interactuar con la aplicación y el botón de regreso a la *home*.



MEMORIA PRODUCTIVA

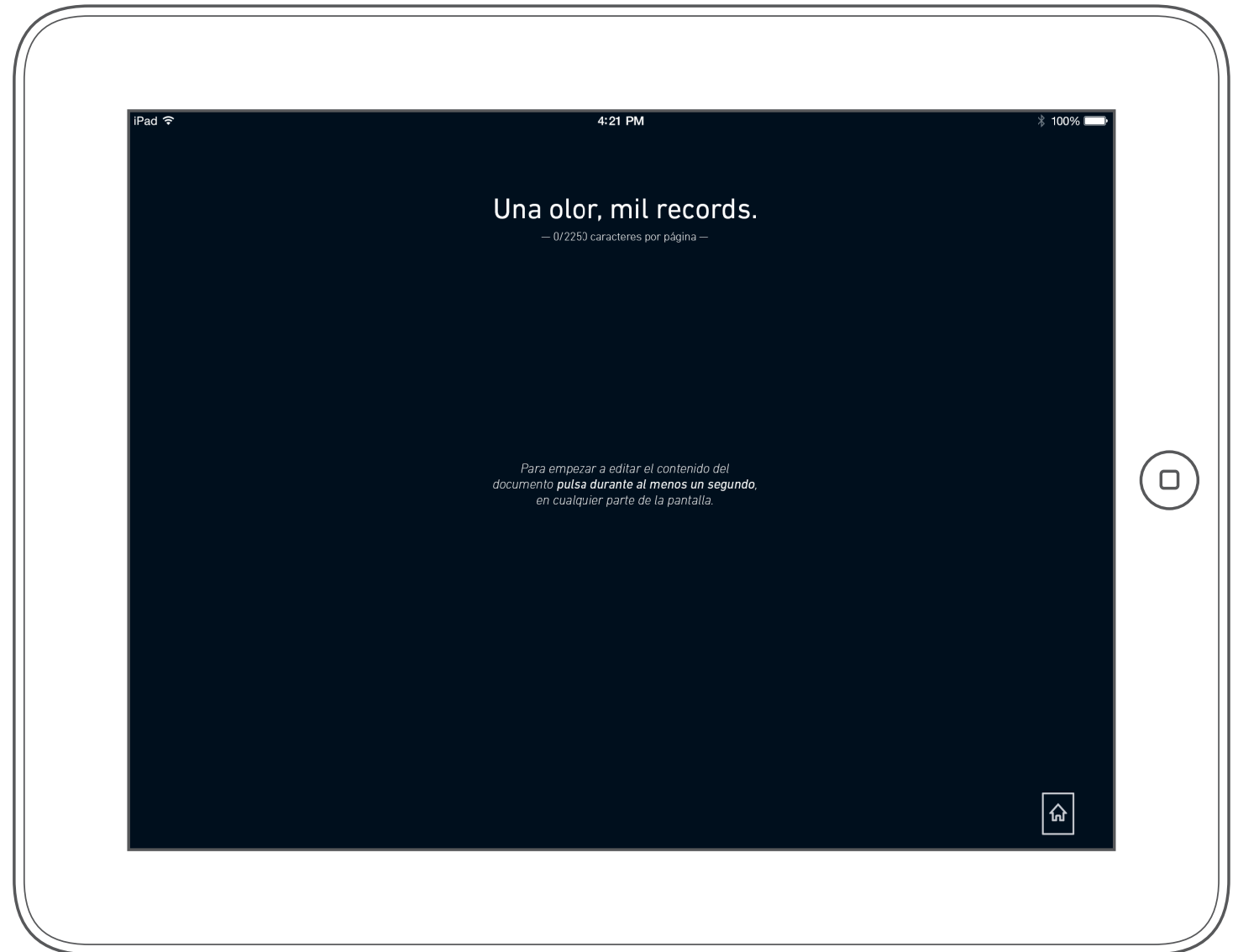
CREAR NUEVO DOCUMENTO

Teclado virtual desplegado con las nuevas funcionalidades tras hacer *tap* en el título para su edición.



MEMORIA PRODUCTIVA
CREAR NUEVO DOCUMENTO

Título del documento modificado.



MEMORIA PRODUCTIVA

CREAR NUEVO DOCUMENTO

Menú de herramientas desplegado tras haber dejado pulsado cualquier lugar de la pantalla táctil durante al menos un segundo.



Menú de herramientas

Como se ha dicho anteriormente, el menú emergente se compone de las siguientes herramientas: **Añadir jerarquía**, **añadir imagen**, **añadir tabla**, **añadir forma** e **importar documento**. En esta sección se detallará qué opciones contempla cada una de ellas.

Añadir jerarquía

Al hacer *tap* sobre el primero de los iconos se despliega un nuevo menú con la cantidad de **jerarquías óptimas** para el tipo de documento en edición, pudiendo previsualizarlas de antemano por si el usuario no tiene claro qué aspecto van a tener en la versión final del documento. No obstante, si el usuario precisa de alguna jerarquía que su documento no tiene predefinida, puede **añadirla** eligiendo del catálogo de jerarquías aquella que sea necesaria, todas ellas con su propio estilo de párrafo preconfigurado.

Añadir imagen

Al hacer *tap* sobre el segundo de los iconos se despliega la galería de imágenes que el sistema almacena en su memoria, pudiendo conmutar entre dos orígenes: las que hay en el **propio equipo**, y las que existan en la **nube** —como por ejemplo *Dropbox* o *Google Drive*—. Las imágenes se podrán previsualizar a pantalla completa al hacer *tap* sobre una de ellas, permitiendo también navegar por la galería con este tamaño. Además, una vez elegida la imagen deseada, se tendrá la opción de añadir un pie de fotografía a la misma, apareciendo más tarde en el diseño final.

Si es preciso añadir una instantánea al documento en ese mismo instante, se tendrá acceso a la cámara mediante el botón situado en la zona inferior del menú.

Añadir tabla

Al hacer *tap* sobre el tercero de los iconos se despliega un nuevo menú con las propiedades necesarias para la configuración de una nueva tabla **número de filas y número de columnas**.

Añadir forma

Al hacer *tap* sobre el cuarto de los iconos se despliega la galería con formas y gráficos preestablecidos, pudiendo conmutar el contenido entre **formas geométricas** y **gráficos para estadística**.

Importar documento

Al hacer *tap* sobre el último de los iconos aparece una nueva ventana emergente que nos invita a importar un documento en formato de *texto enriquecido*, *Word*, o *PDF*. de ésta manera se podrá agilizar la creación de un documento cuyo contenido ya esté redactado.

MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

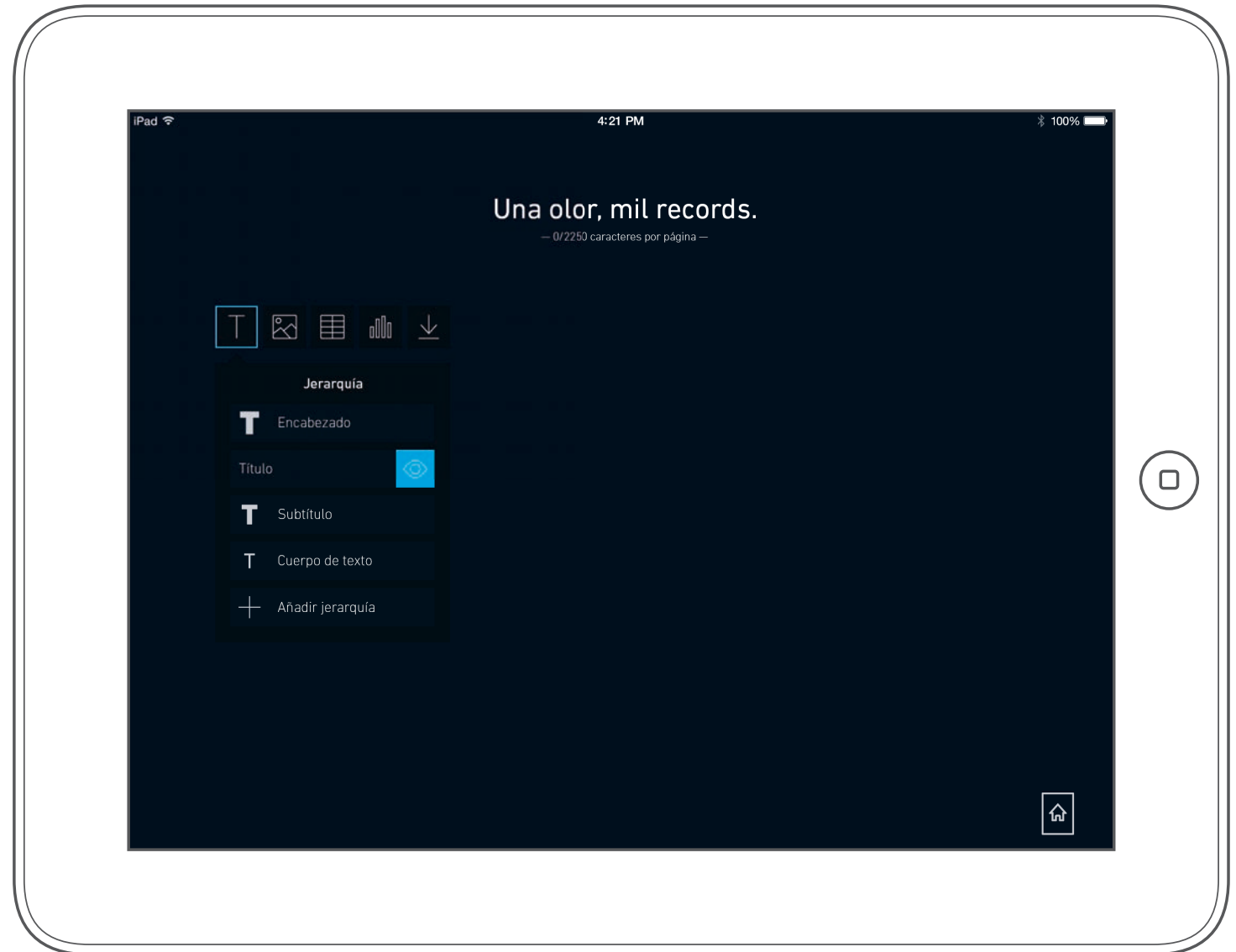
Menú de jerarquías desplegado tras hacer *tap* en el primer icono.



MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

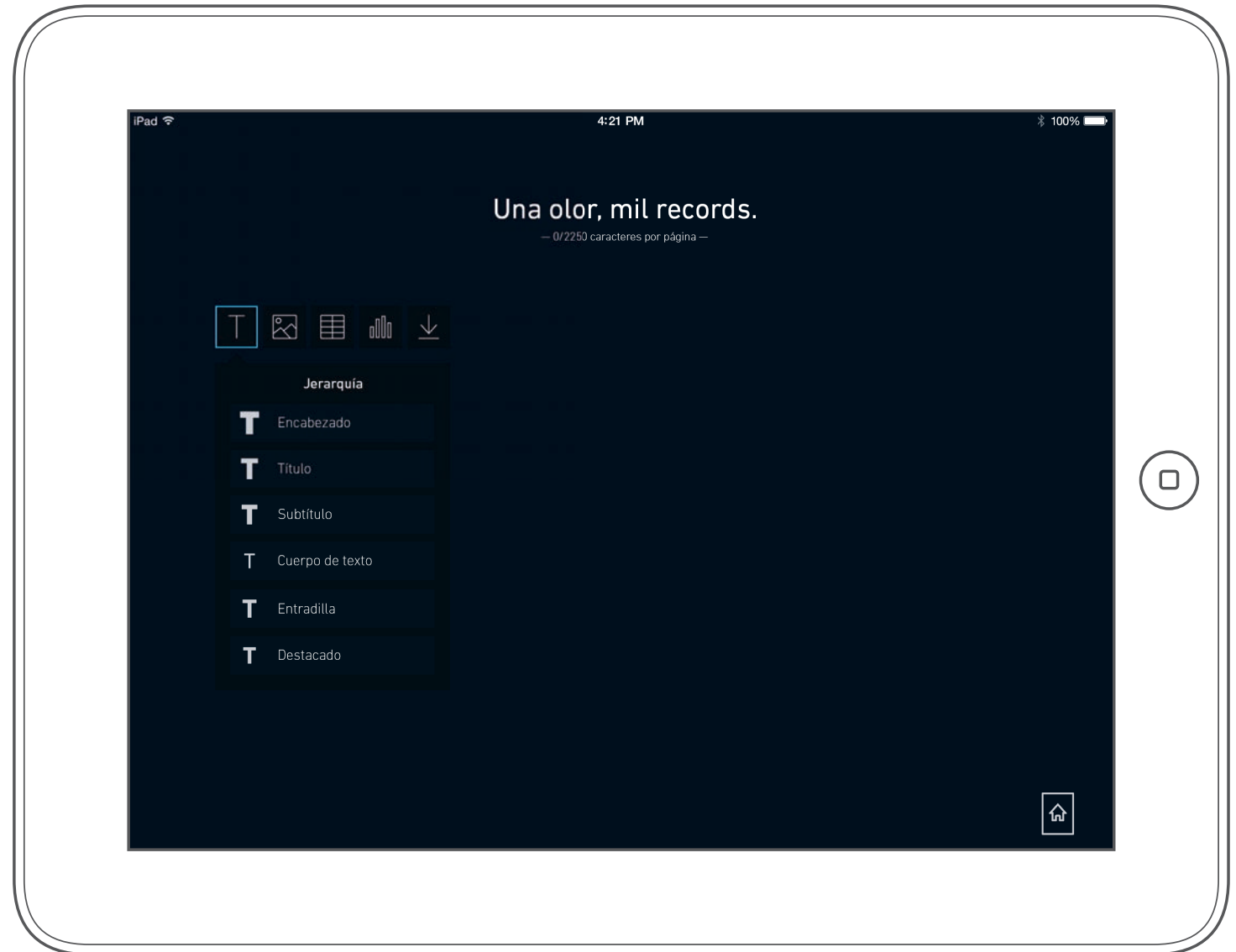
Si se desliza un dedo sobre alguna de las jerarquías se accederá a un botón para previsualizarla sobre el diseño de la plantilla escogida.



MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

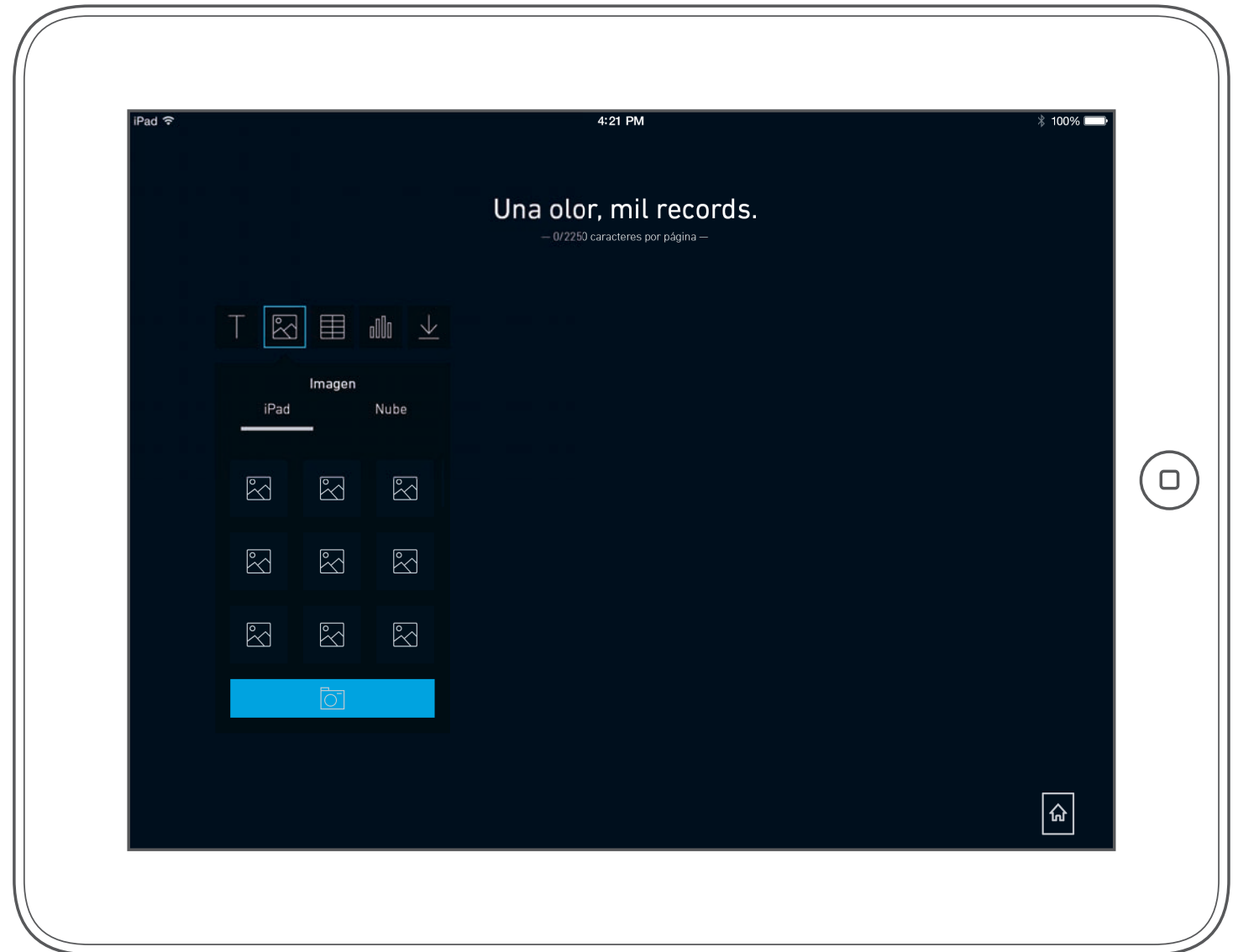
Lista de jerarquías completa disponible tras hacer *tap* en el botón de añadir jerarquía.



MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

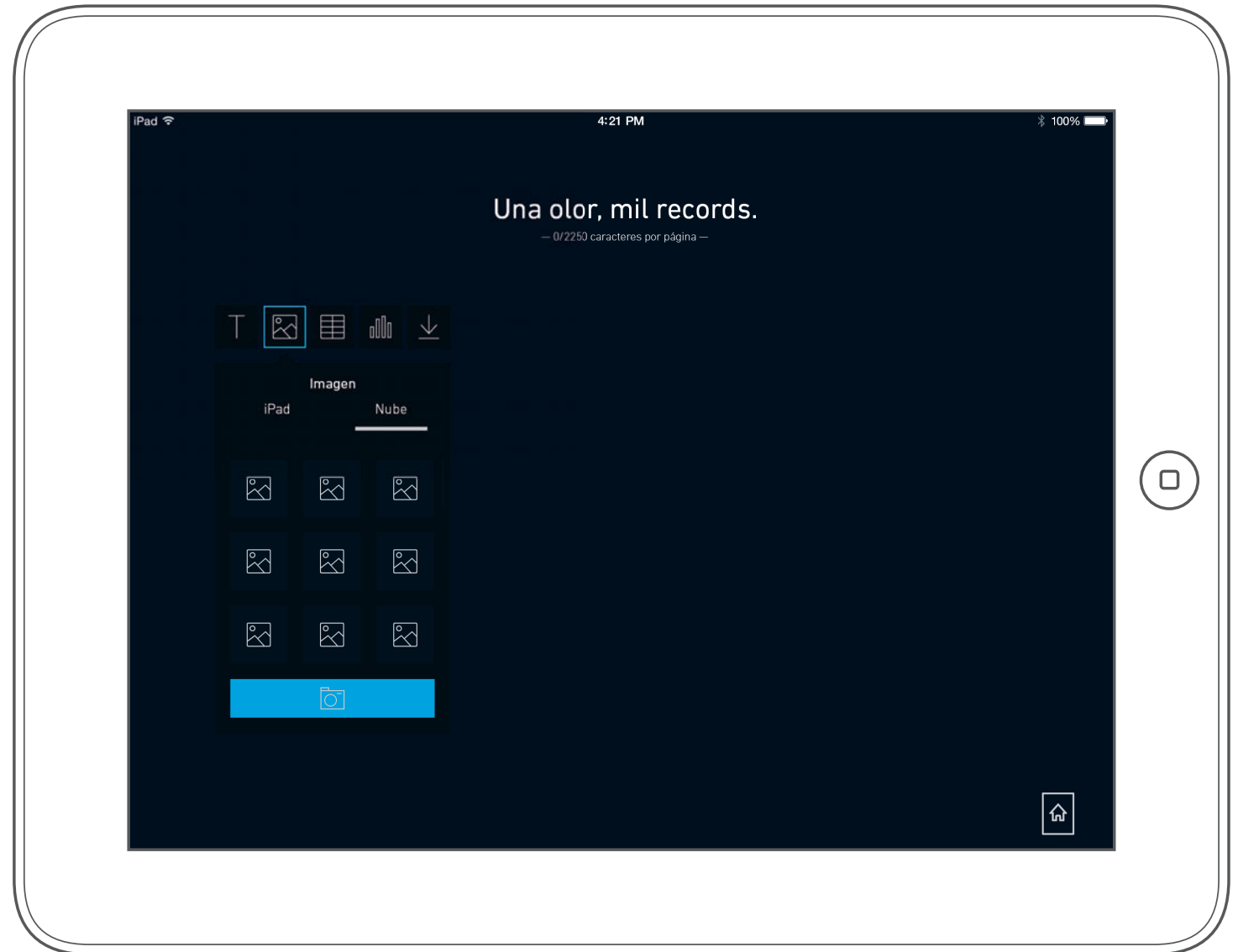
Galería de imágenes disponibles en la memoria interna del sistema.



MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

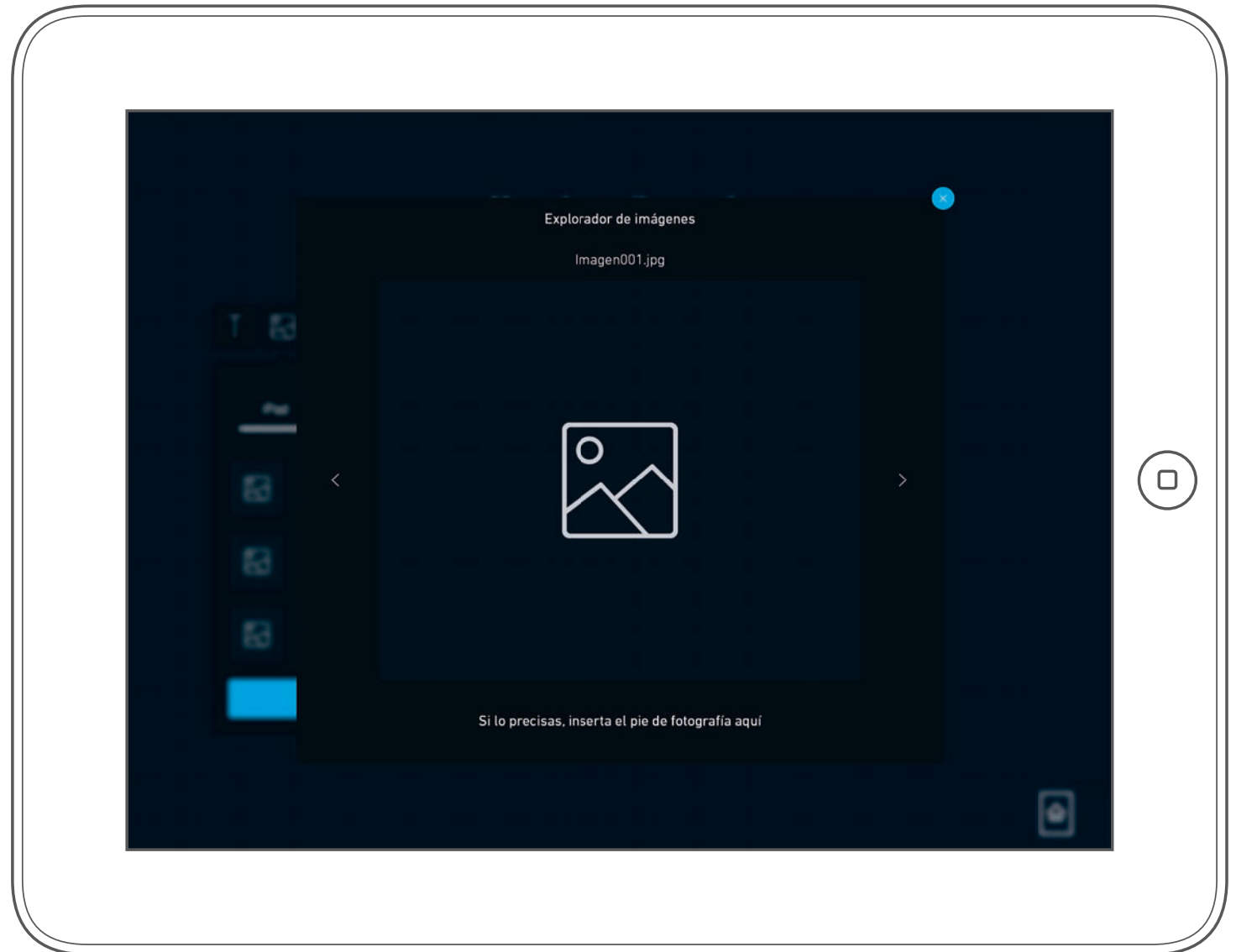
Galería de imágenes disponibles en la unidad virtual *Dropbox* o *Google Drive* configurada desde el perfil de usuario.



MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

Previsualización de las imágenes a pantalla completa tras realizar *tap* sobre alguna miniatura de la galería de la pantalla anterior.



MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

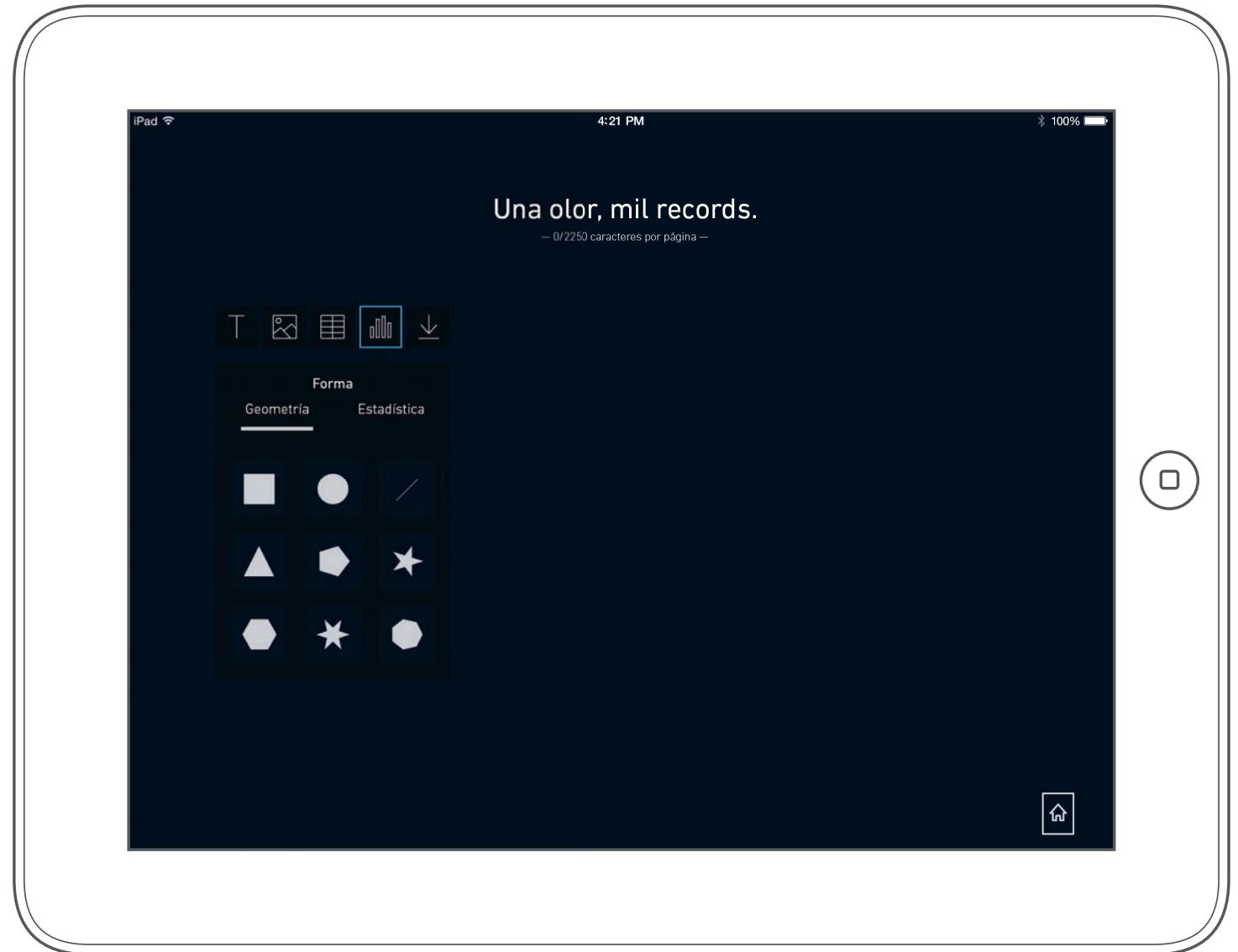
Propiedades disponibles para la creación de una tabla tras hacer *tap* en el tercer icono del menú.



MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

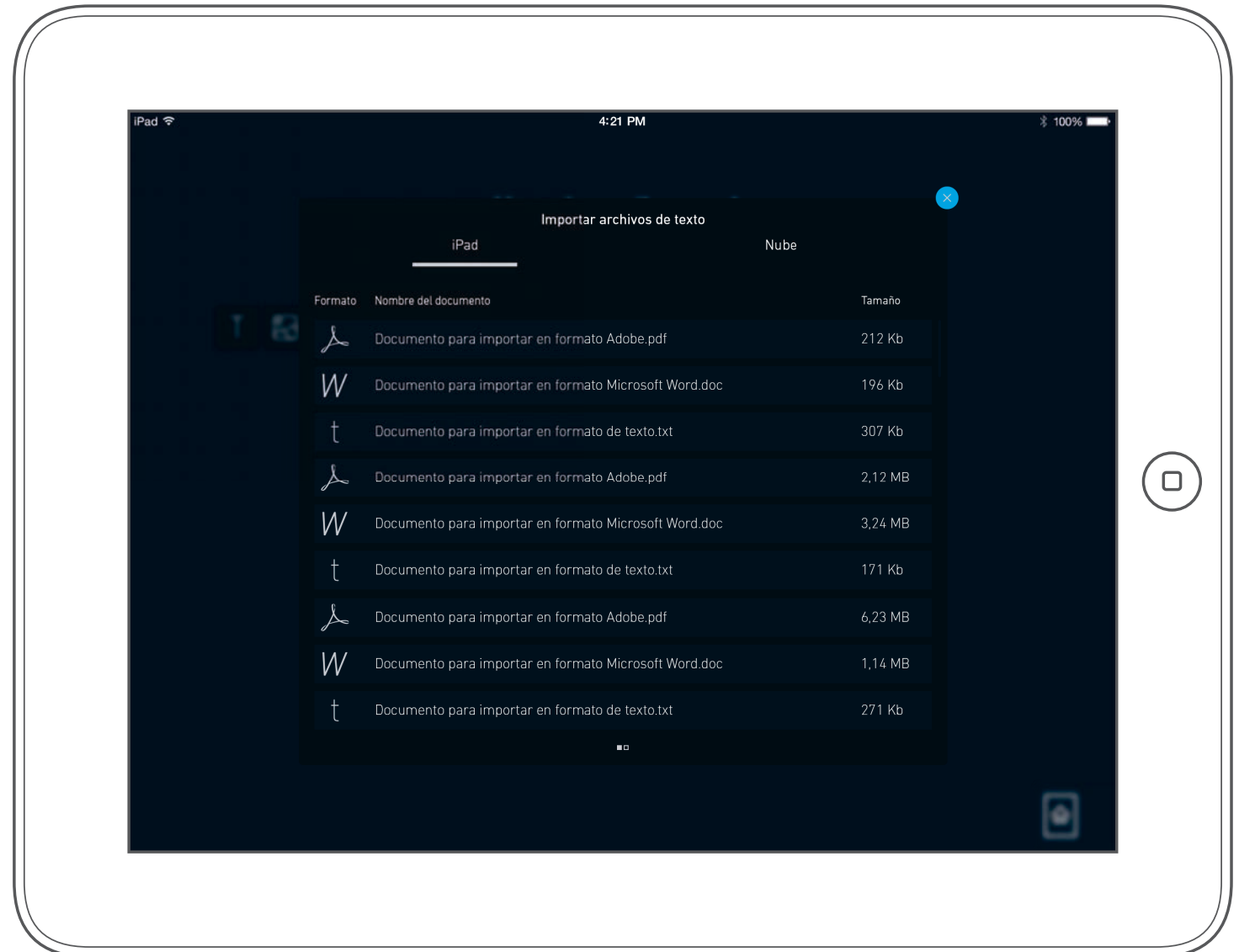
Galería de formas disponibles tras hacer *tap* en el cuarto botón del menú, divididas en dos pestañas.



MEMORIA PRODUCTIVA

MENÚ DE HERRAMIENTAS

Tras hacer *tap* en el quinto y último botón del menú de herramientas una pantalla emergente mostrará los archivos disponibles en el sistema para importarlos al documento, ordenándolos por tipo de archivo, nombre y tamaño.



Inclusión de los primeros elementos

Utilizando el menú de herramientas anterior se añadirá una caja de texto con **Encabezado** como jerarquía, otra con **Cuerpo de texto**, y por último una **imagen**.

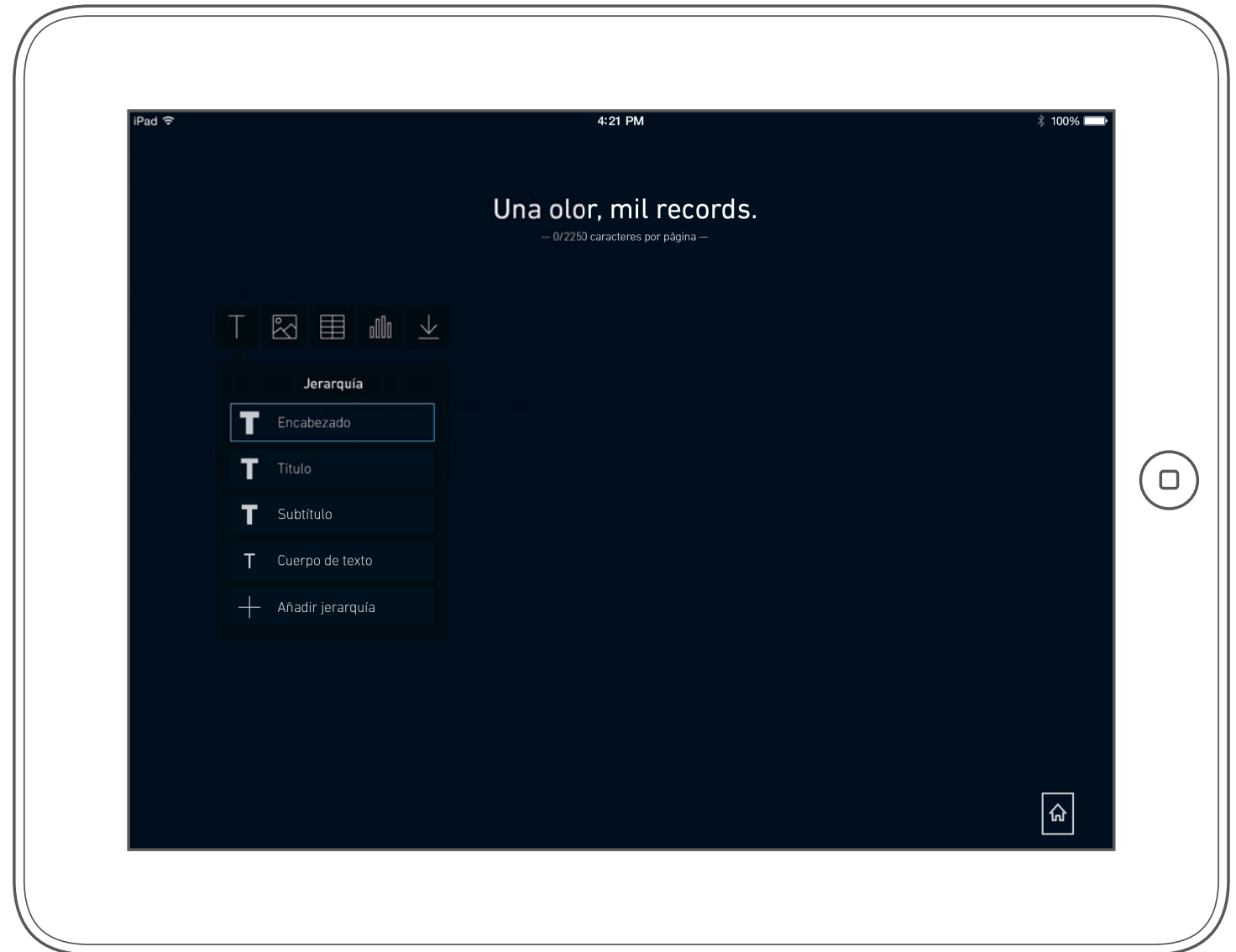
En el mismo instante en que la aplicación detecte que existe material editado, hará presencia en la zona inferior de la interfaz una nueva botonera con las acciones necesarias para la configuración del documento global.

Éstas herramientas contemplan las siguientes acciones: **Folio, familia tipográfica, documento y exportar**.

MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

Elección de **Encabezado** desde el desplegable de **Jerarquía**.



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

Tras hacer tap en la jerarquía necesaria se despliega el teclado virtual para la edición de su contenido.



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

Tras crear el primer elemento tipográfico se activan las opciones de configuración general en la zona inferior del documento —de izquierda a derecha—: **Folio, familia tipográfica, configuración, exportar** y **home** (activo desde el comienzo)



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

Elección de **Cuerpo de texto** desde el desplegable de **Jerarquía** tras dejar pulsado cualquier lugar de la pantalla durante al menos un segundo.



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

Tras hacer tap en la jerarquía necesaria se despliega el teclado virtual para la edición de su contenido a continuación del elemento anterior.



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

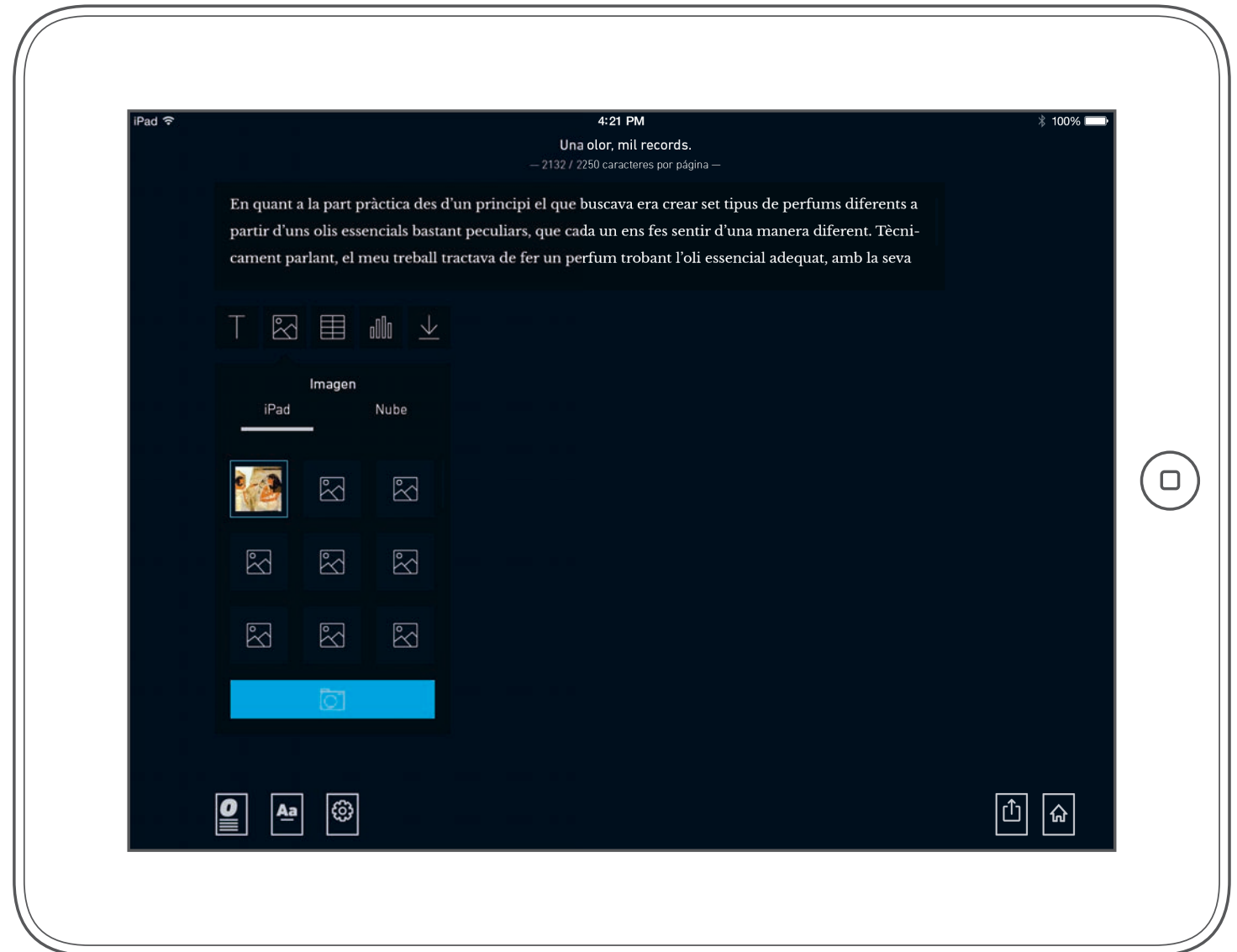
Segundo elemento tipográfico añadido al documento. Un contador de caracteres justo debajo del título ayuda a controlar la envergadura del documento editado.



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

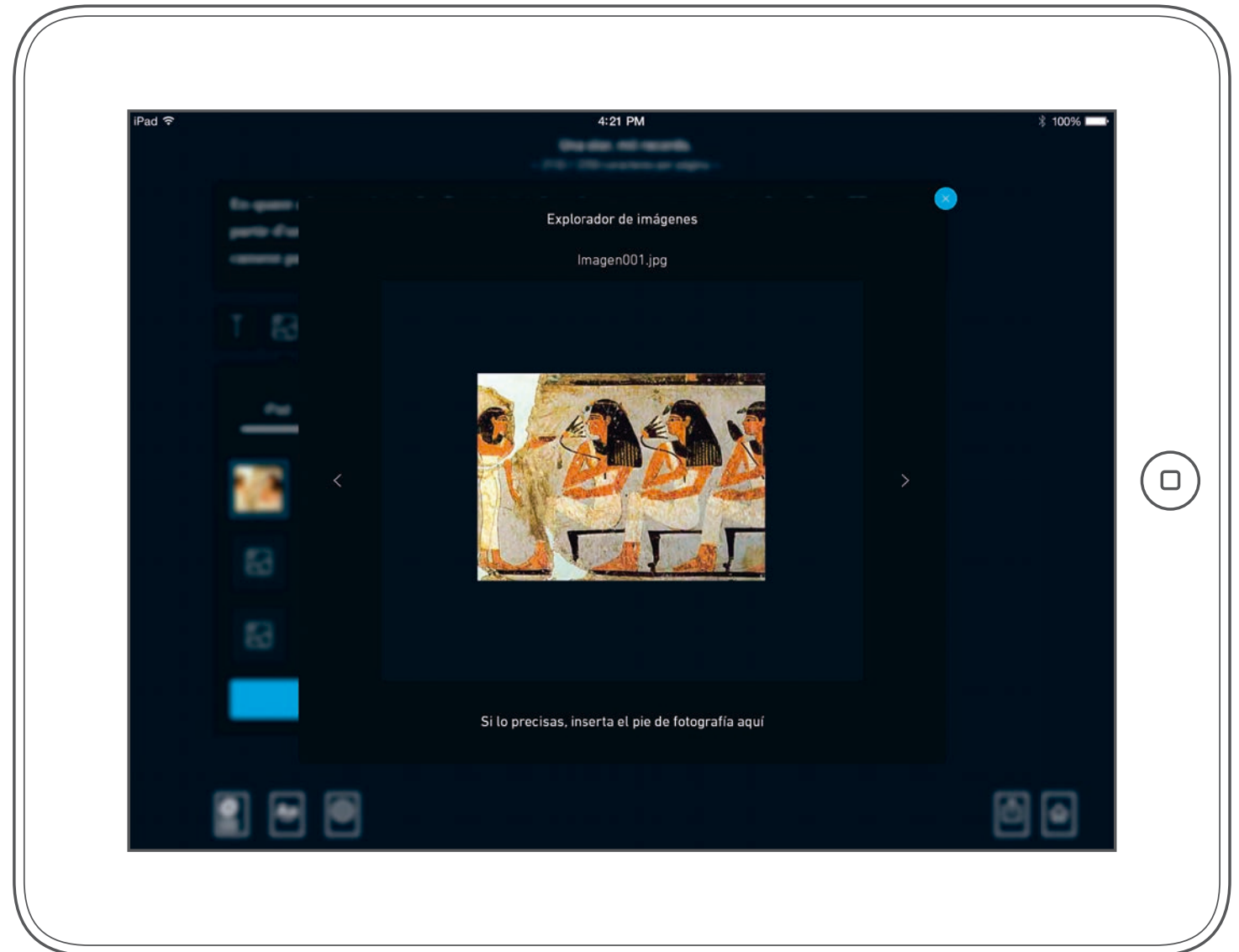
Elección de una imagen de la galería de imágenes. A medida que avanza el documento, el contenido se desplaza hacia la parte superior del mismo, dejando espacio para añadir más elementos, pudiendo hacer *scroll* por el mismo haciendo un *slide* vertical.



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

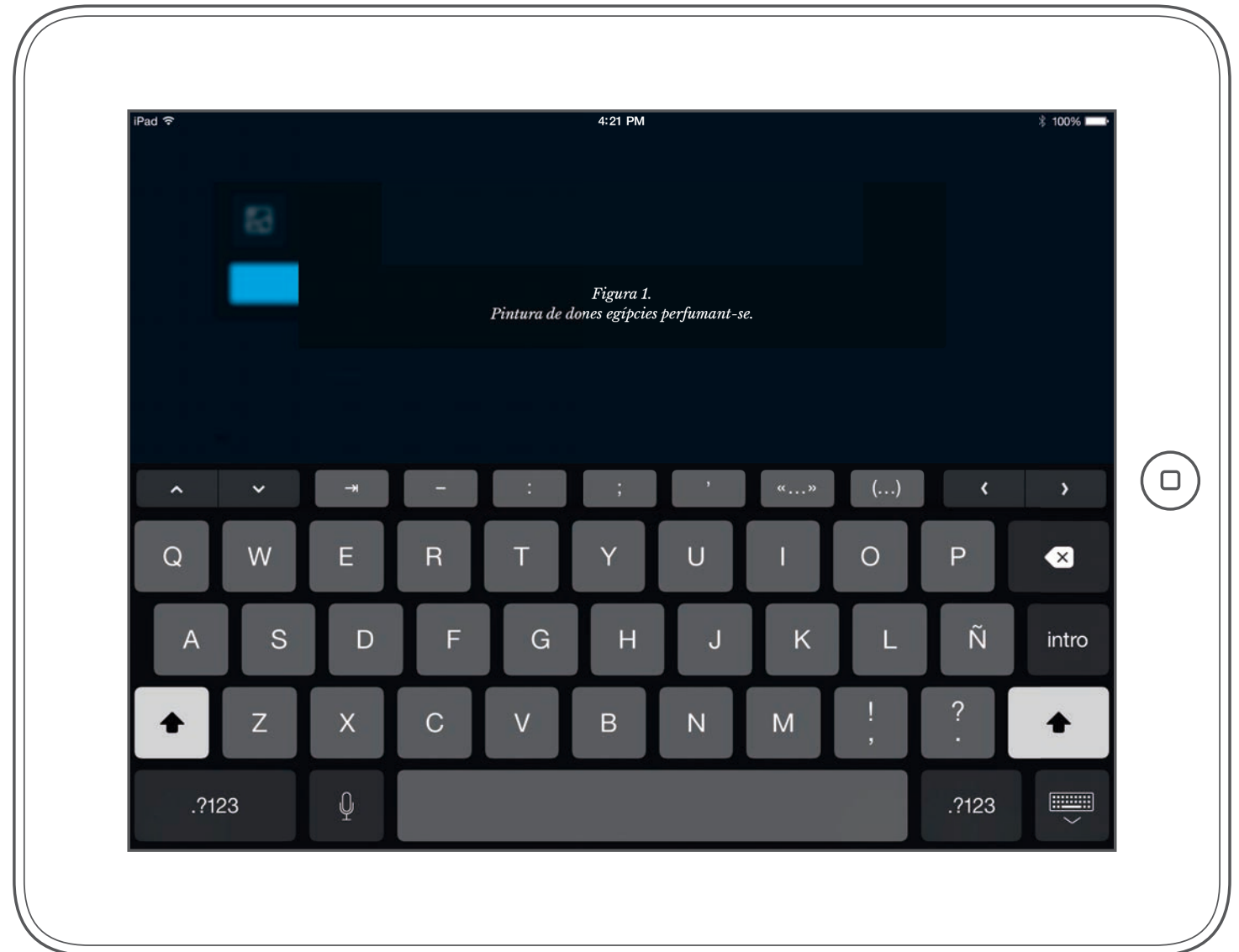
Previsualización a pantalla completa de la imagen seleccionada en la pantalla anterior para la edición del pie de foto (si es necesario).



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

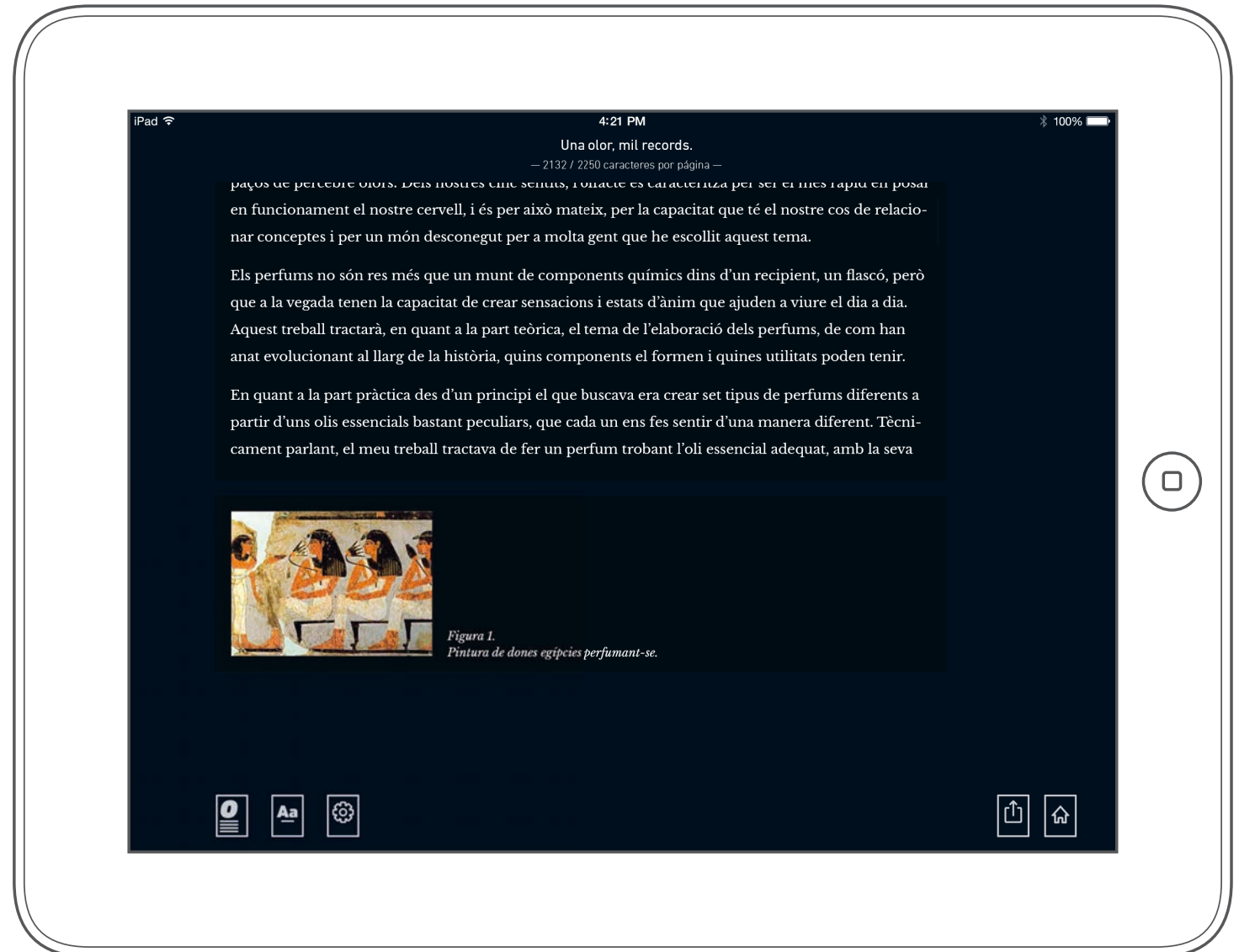
Teclado virtual desplegado para la edición del pie de fotografía.



MEMORIA PRODUCTIVA

PRIMEROS ELEMENTOS

Imagen incorporada al documento tras la confirmación de la misma en la pantalla anterior.



Orden de elementos

Por defecto el orden de los elementos que se van incluyendo en el documento es **lineal**. Esto quiere decir que la aplicación, a la hora de interpretar el diseño final, si se ha añadido una imagen después de una caja de texto, ésta —la imagen— aparecerá inmediatamente después de esa caja.

Los elementos se podrán modificar una vez realizada la interpretación del diseño final, pero si se desea, se pueden agrupar elementos entre sí, ayudando a la aplicación a interpretar el diseño final.

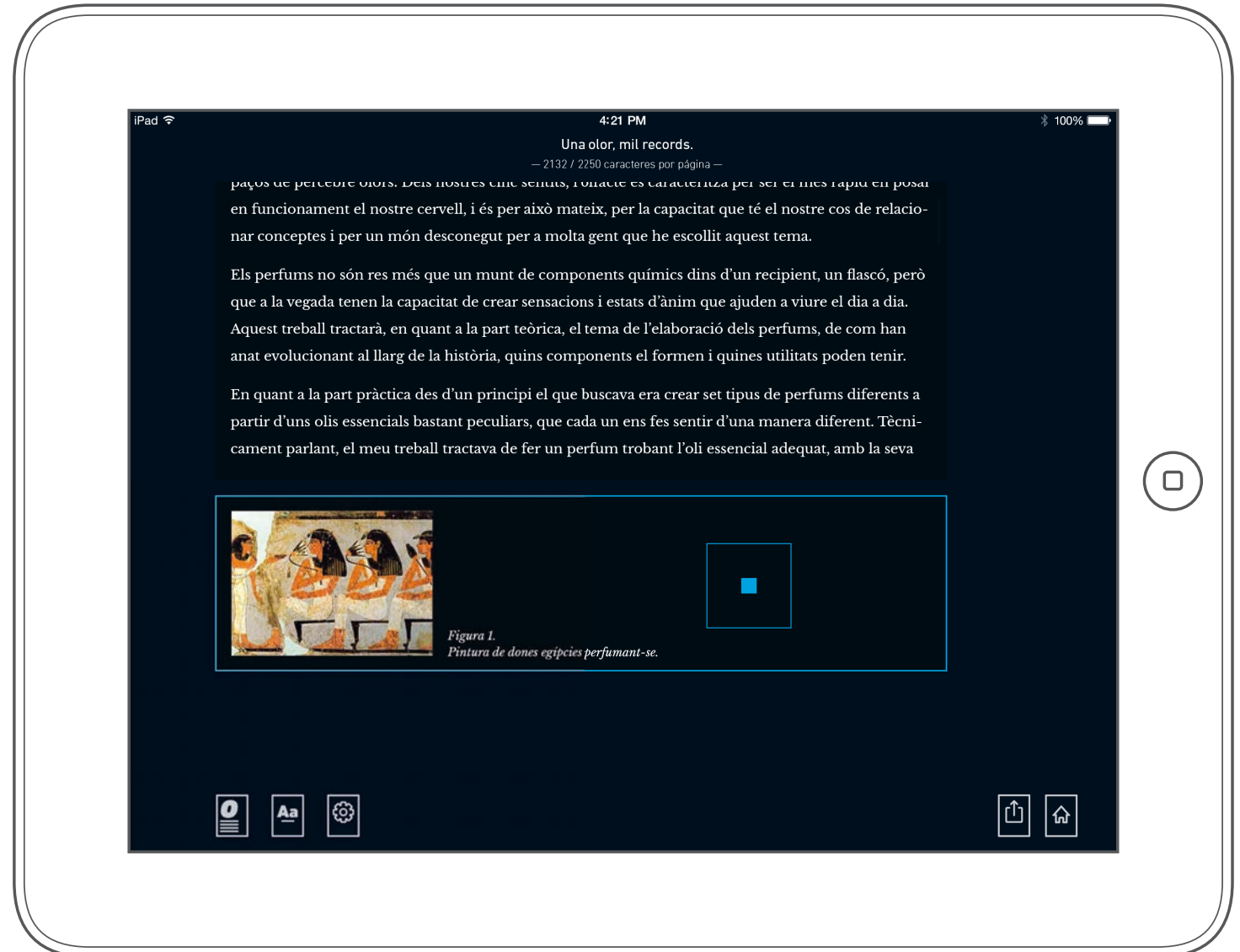
Para lograrlo *sólo*mente será necesario pulsar **durante al menos un segundo** encima del elemento que queramos agrupar. Tras realizar ésta acción aparecerá un **sistema de anclaje** que deberemos desplazar hasta el otro elemento al cual irá ligado el primero, creándose una miniatura del mismo sobre el lado derecho de la caja de texto a la cual ha sido anclado, certificándonos que la acción ha tenido éxito.

En caso de querer modificar esta acción bastará con hacer tap en la miniatura, similar a la acción descrita en la herramienta **Añadir imagen**.

MEMORIA PRODUCTIVA

ORDEN DE ELEMENTOS

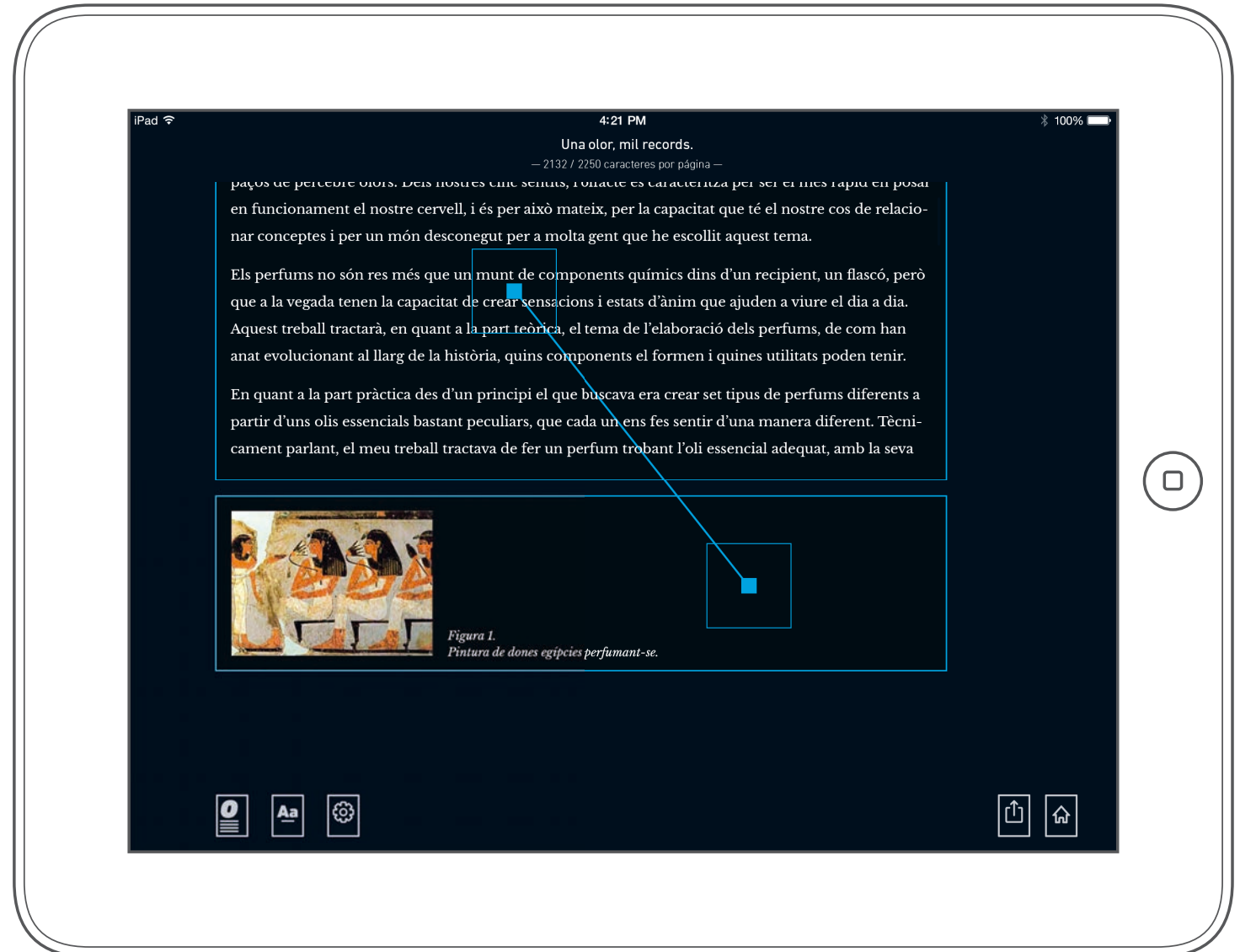
Tras pulsar durante al menos un segundo encima de un objeto del documento éste se resalta, mostrando el icono de anclaje que seguirá el rastro del dedo mientras no se levante de la pantalla.



MEMORIA PRODUCTIVA

ORDEN DE ELEMENTOS

Arrastrando el dedo hasta otro elemento éste queda seleccionado, resaltando y mostrando un segundo elemento al mantener la pulsación durante al menos un segundo sobre el mismo.



MEMORIA PRODUCTIVA

ORDEN DE ELEMENTOS

Una miniatura del elemento anclado aparece en la parte inferior derecha del elemento al cual ha sido anclado, manteniendo el orden de los elementos en pantalla.



Edición de elementos

Existen **dos niveles** de edición para la mayoría de elementos que se pueden añadir a los documentos; uno a nivel general, es decir, tratando como un objeto la totalidad del elemento remarcado, y otro a nivel interno, pudiendo modificar la totalidad de su contenido.

Al **primero de los niveles** se accede haciendo *tap* sobre un elemento, resaltando su borde exterior y apareciendo sobre la esquina superior derecha un nuevo icono, que al pulsar desplegará las opciones que tiene activas ese elemento en particular y que se procederá a detallar en esta sección.

Para acceder al **segundo de los niveles** es necesario hacer *doble tap* sobre un elemento. Con esta acción se consigue «entrar» dentro del contenido del elemento y modificar completamente su aspecto y su forma.

A continuación se detallan todos los elementos a los que se tiene acceso según el elemento sobre el que se realice la acción.

MEMORIA PRODUCTIVA

EDICIÓ DE ELEMENTOS

Al hacer *tap* sobre cualquier elemento del documento aparece sobre la parte superior derecha un nuevo icono que desplegará las acciones disponibles —a nivel general— de la selección.



Caja de texto

En un **primer nivel** —haciendo un simple *tap*— se encuentran disponibles las siguientes acciones: **Idioma**, **color**, **jerarquía** y **eliminar**.

Idioma

Al hacer *tap* sobre el primero de los iconos se despliega un nuevo menú con la cantidad de idiomas disponibles con los que configurar el párrafo completo, siendo útil, por ejemplo, para la partición de palabras a la hora de editar. En esta primera versión se encontrarían disponibles **Castellano**, **Catalán**, **Inglés** y **Francés**.

Color

Al hacer *tap* sobre el segundo de los iconos se despliega una galería de colores preestablecida por la aplicación, pudiendo acceder a un círculo cromático si la paleta no es del agrado del usuario.

Ésta paleta se adaptará al tipo de documento que se esté creando, configurándola en **CMYK** si el tipo de documento que hemos elegido tiene como objetivo ser impreso, o **RGB**, si su objetivo es digital (pase de diapositivas).

Jerarquía

Al hacer *tap* sobre el tercero de los iconos se despliega el mismo menú que la barra de herramientas general, por si se necesita modificar la jerarquía seleccionada en un principio por equivocación.

Eliminar

Al hacer *tap* sobre el cuarto de los iconos se permitirá eliminar el elemento en su totalidad, mostrándo al usuario un cuadro de advertencia para confirmar la acción.

MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Acciones disponibles para la edición de una caja de texto a primer nivel tras hacer *tap* en el icono aparecido en la pantalla anterior.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Lista de idiomas disponible con los que configurar el párrafo en su integridad, en éste caso, con la opción en catalán seleccionada. Para no dificultar la lectura el elemento se desplaza hacia un lateral.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

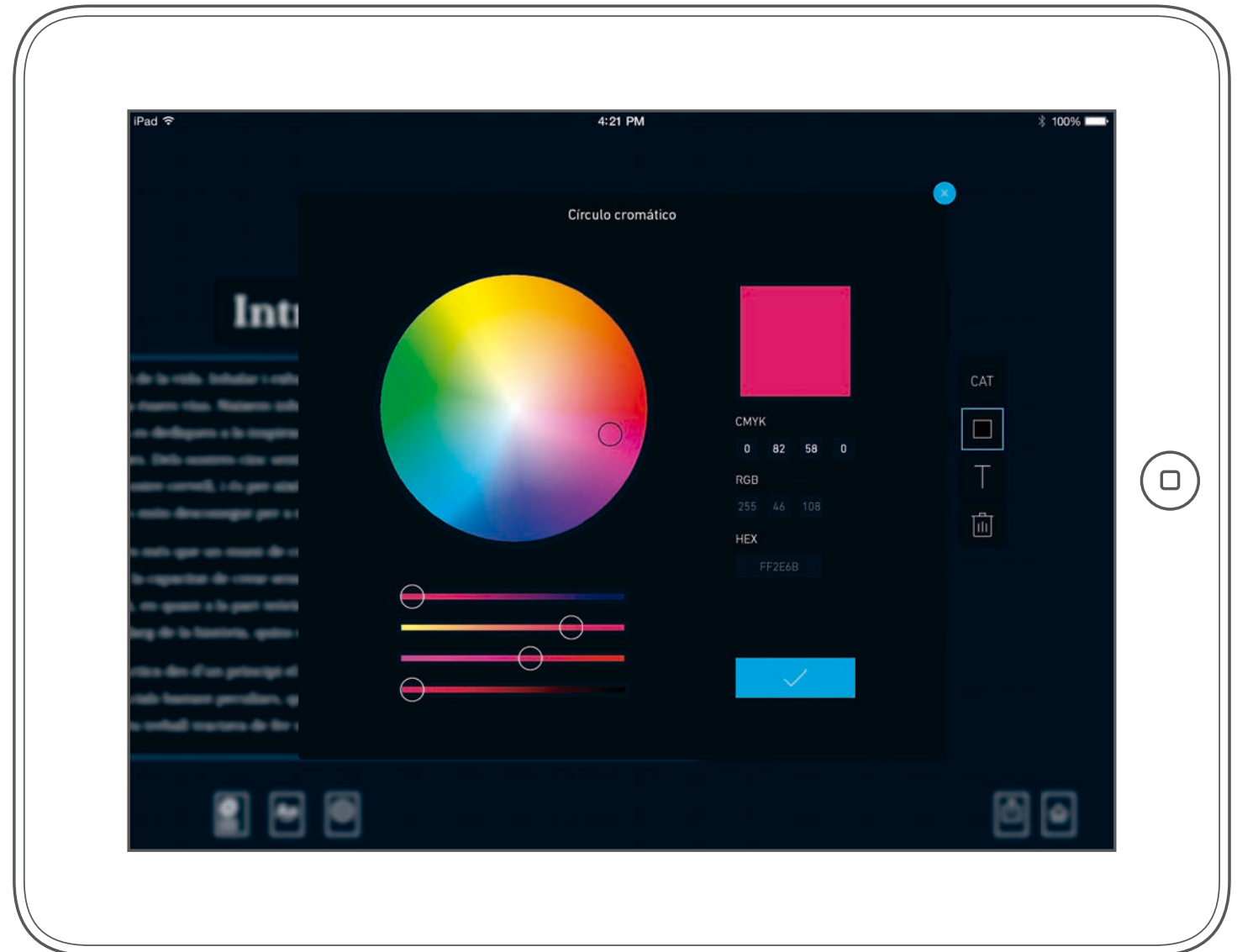
Tras hacer *tap* en el segundo elemento aparece la paleta de colores disponible con la que configurar el párrafo en su integridad



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Círculo cromático disponible tras hacer *tap* en el botón a continuación de la paleta de colores por defecto. En caso de elegir un color, éste quedará almacenado en la paleta de colores **personal**, haciendo *slide* desde la paleta de colores por defecto.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Tras realizar *tap* en el tercer botón del desplegable aparece la lista de jerarquías disponible en el documento, por si el usuario necesita cambiar la que seleccionó en primera instancia.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Mensaje emergente tras hacer *tap* en el cuarto botón del desplegable lateral avisando al usuario de si realmente quiere eliminar el documento.



Caja de texto

En el **segundo nivel** de edición —haciendo *doble tap*— se establecen nuevas funcionalidades mediante el panel táctil; una vez «dentro» del elemento, con un *tap* marcamos la posición del cursor; con un *doble tap* se selecciona una palabra entera; con un *triple tap* se selecciona el párrafo entero.

Además, en su menú contextual se encuentran disponibles las siguientes acciones: **Idioma, color, edición tipográfica, lista, nota al pie y glifos**.

Idioma y **color** poseen las mismas acciones que en su primer nivel de edición pero a un nivel más bajo, es decir, que los cambios afectan al contenido seleccionado explícitamente y no al conjunto en su totalidad.

Edición tipográfica

Al hacer *tap* sobre el tercero de los iconos se despliega un nuevo menú con la cantidad de propiedades tipográficas disponibles para modificar la cantidad de texto que se tenga seleccionada en ese instante. Éstas son: **Negrita, cursiva, subrayado, tachado, superíndice y subíndice**.

Lista

Al hacer *tap* sobre el cuarto de los iconos se despliegan las propiedades necesarias para crear una lista. El menú muestra la opción de crear una **lista con viñetas**, o **numerada**, pudiendo configurar mediante un valor número el nivel de la misma, siendo su nivel el número de tabulaciones.

Nota al pie

Al hacer *tap* sobre el quinto de los iconos se mostrarán las opciones necesarias para crear una nota al pie de página en aquella o aquellas palabras que se tengan seleccionadas. En este caso se podrá elegir entre dos estilos de notas al pie de página, uno basado en **números** y otro basado en **asteriscos**.

Glifos

Al hacer *tap* sobre el último de los iconos se tendrá acceso a la galería de **pictogramas** que acompaña a la familia tipográfica seleccionada. En este caso, y como sucede con la galería de colores, si se hace *slide* horizontal, accedemos a la galería de pictogramas usados en el documento, para localizarlos *fácilmente* una vez usados.

MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Tras hacer *doble tap* en un elemento y seleccionar un caracter o cadena de caracteres se activa el segundo nivel de edición, en éste caso la primera opción del menú desplegable es el idioma, por si es preciso cambiarlo para una simple palabra o más, dentro de un párrafo.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Para cambiar el color de un caracter o más, una vez seleccionado, y tras hacer *tap* en el segundo elemento aparece la paleta de colores disponible con la que configurar el color de la selección. De nuevo se tendrá opción de elegir un color del círculo cromático, tal y como sucedía en el nivel de edición anterior.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Tras hacer *tap* en el tercer icono del menú desplegable en el segundo nivel de edición aparece el menú de edición tipográfica, con el que modificar una o más de una propiedad de la familia tipográfica seleccionada.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Si se precisa una lista en el documento basta con seleccionar la cadena de caracteres a la cual dar ese formato, elegir entre uno de los dos diseños de lista disponible y qué nivel (número de tabulaciones) tendrá.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Si se desea crear una nota al pie de página basta con seleccionar la cadena de caracteres a la cual irá referida la nota y hacer *tap* en el cuarto botón del desplegable, eligiendo entre uno de los dos diseños de nota al pie de página disponibles.



MEMORIA PRODUCTIVA

CAJA DE TEXTO

Haciendo *tap* en el sexto icono del menú desplegable se accede a la galería de glifos de la tipografía, por si es preciso incluir un caracter especial. Al hacer uso de alguno de ellos, éstos se almacenarán en la galería **utilizados**, siendo más localizables.



Imagen y forma

Ambos elementos —imagen y forma— poseen las mismas opciones de edición, todas ellas en un primer nivel —haciendo un simple *tap*—, pues no existen elementos en su interior que puedan ser modificados. Las propiedades disponibles son: **Teñir**, **opacidad**, **ceñir texto** y **eliminar**.

Teñir

Al hacer *tap* sobre el primero de los iconos se despliega un menú similar a **Color**; una paleta de colores preestablecida por la aplicación permite teñir la imagen o forma seleccionada, convirtiéndola en un **monotono**.

Opacidad

Al hacer *tap* sobre el segundo icono se permitirá, mediante botones de control, configurar la **opacidad del elemento** seleccionado en ese instante.

Ceñir texto

Al hacer *tap* sobre el tercer de los iconos se permitirá seleccionar qué tipo de ceñido adoptará el elemento seleccionado, pudiendo hacer elección entre: **Sin ceñir**, **ceñir alrededor** o **saltar objeto**.

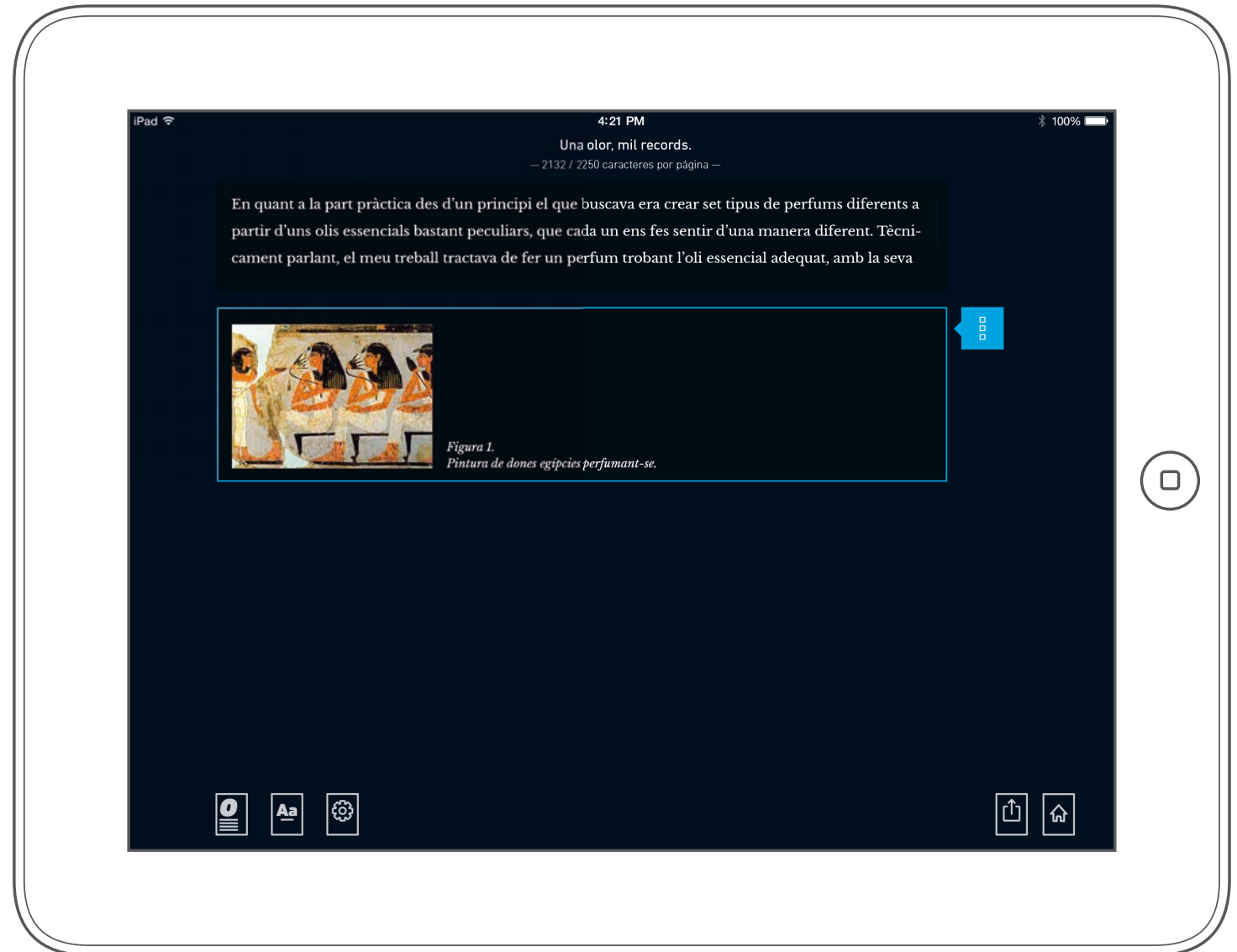
Eliminar

Al hacer *tap* sobre el cuarto de los iconos se permitirá eliminar el elemento en su totalidad, mostrándo al usuario un cuadro de advertencia para confirmar la acción.

MEMORIA PRODUCTIVA

IMAGEN Y FORMA

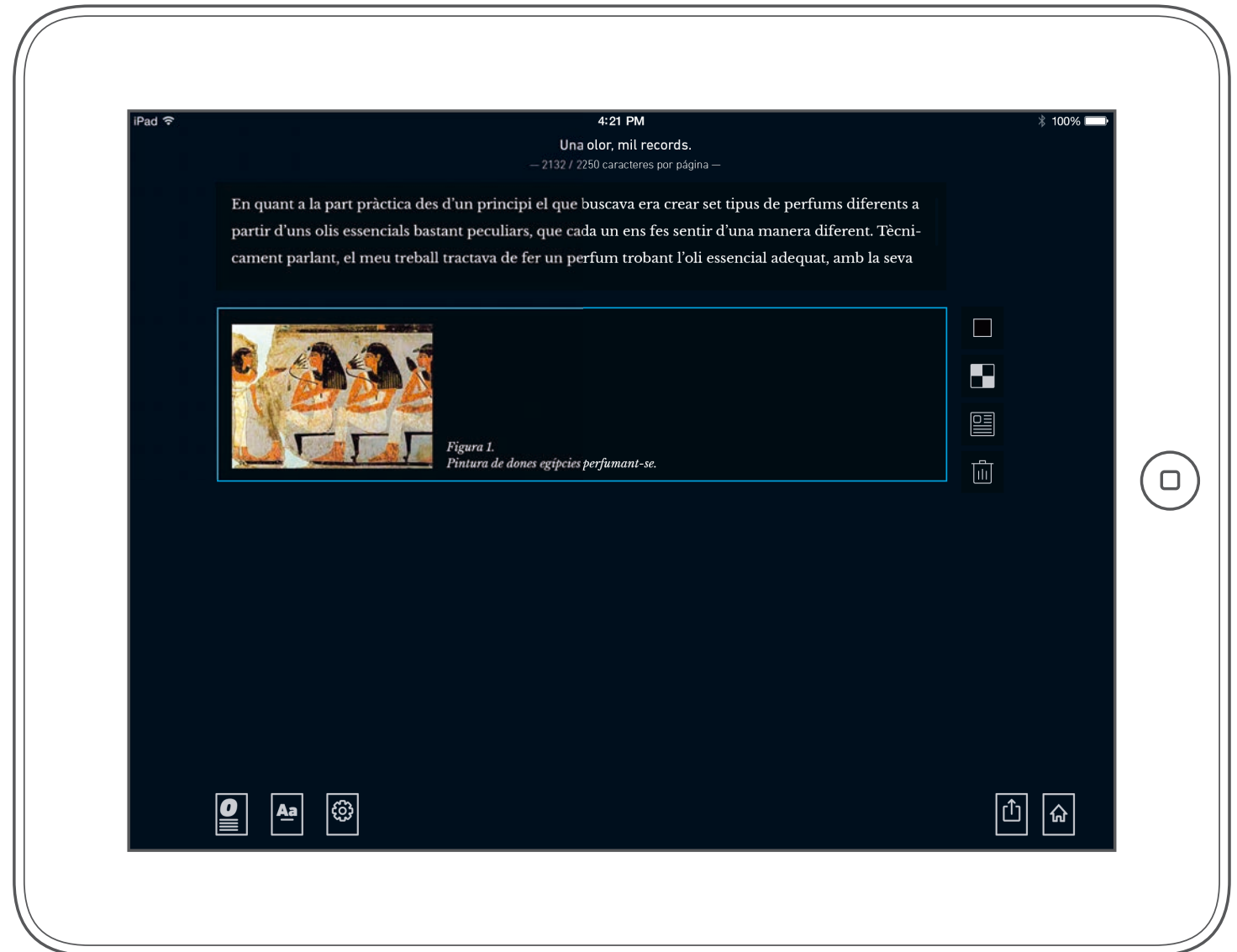
Al hacer *tap* sobre una imagen o forma del documento aparece sobre la parte superior derecha un nuevo icono que desplegará las acciones disponibles de la selección.



MEMORIA PRODUCTIVA

IMAGEN Y FORMA

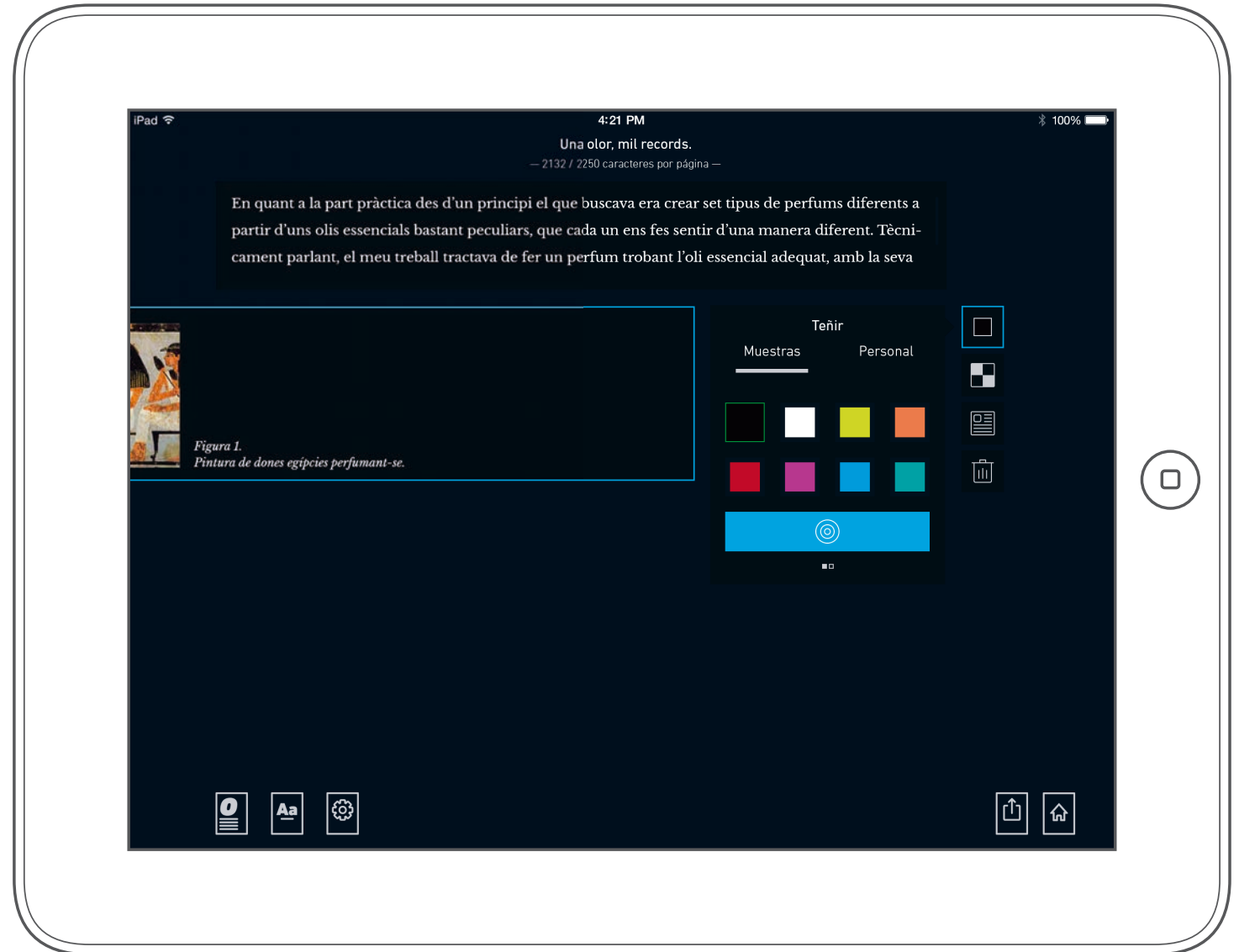
El menú desplegado tras hacer *tap* en el botón aparecido en la pantalla anterior muestra las acciones **teñir**, **opacidad**, **ceñir texto** y **eliminar**.



MEMORIA PRODUCTIVA

IMAGEN Y FORMA

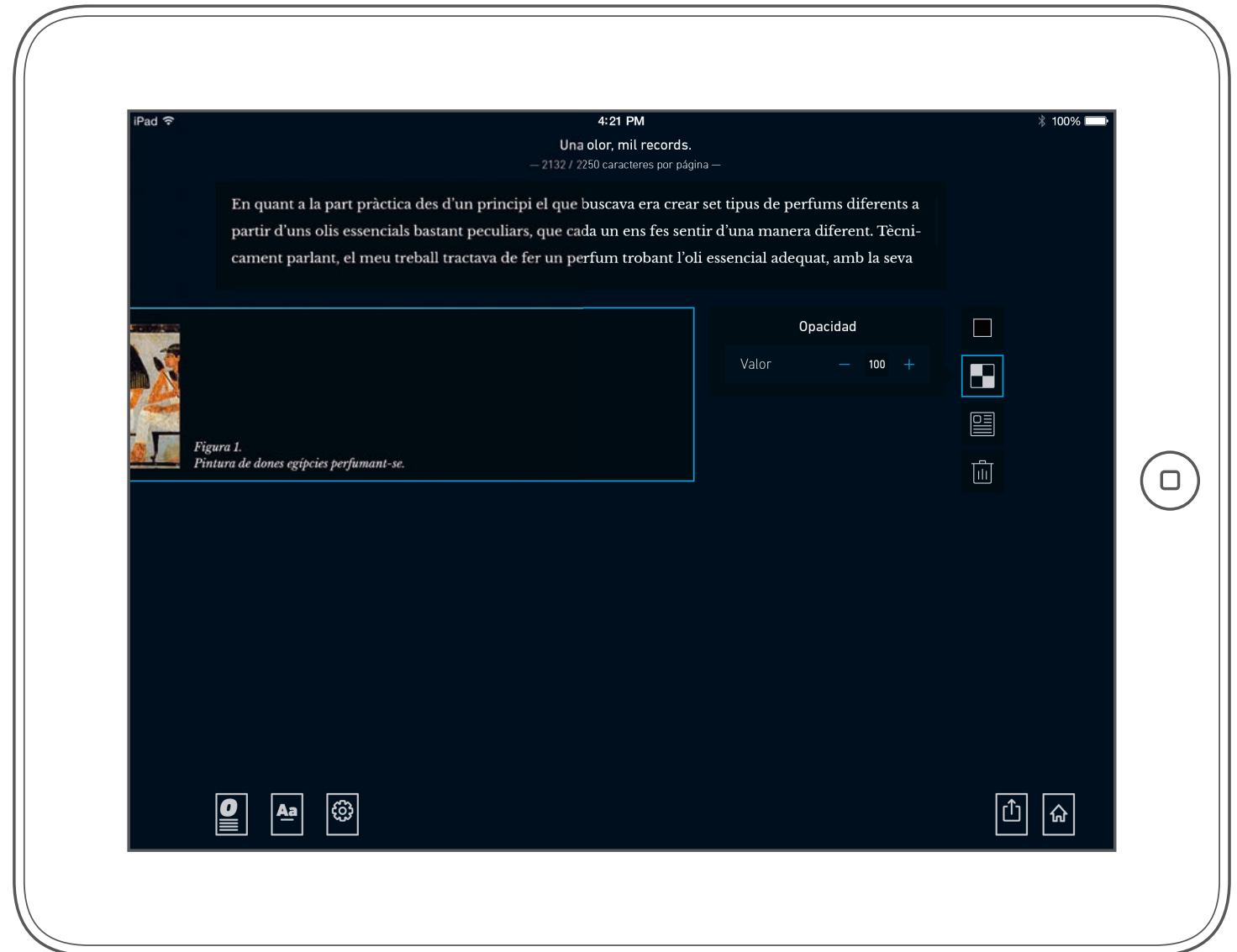
Tras hacer *tap* en el primer icono del menú aparecen las propiedades para teñir la imagen seleccionada con un color, convirtiéndola en un monotono.



MEMORIA PRODUCTIVA

IMAGEN Y FORMA

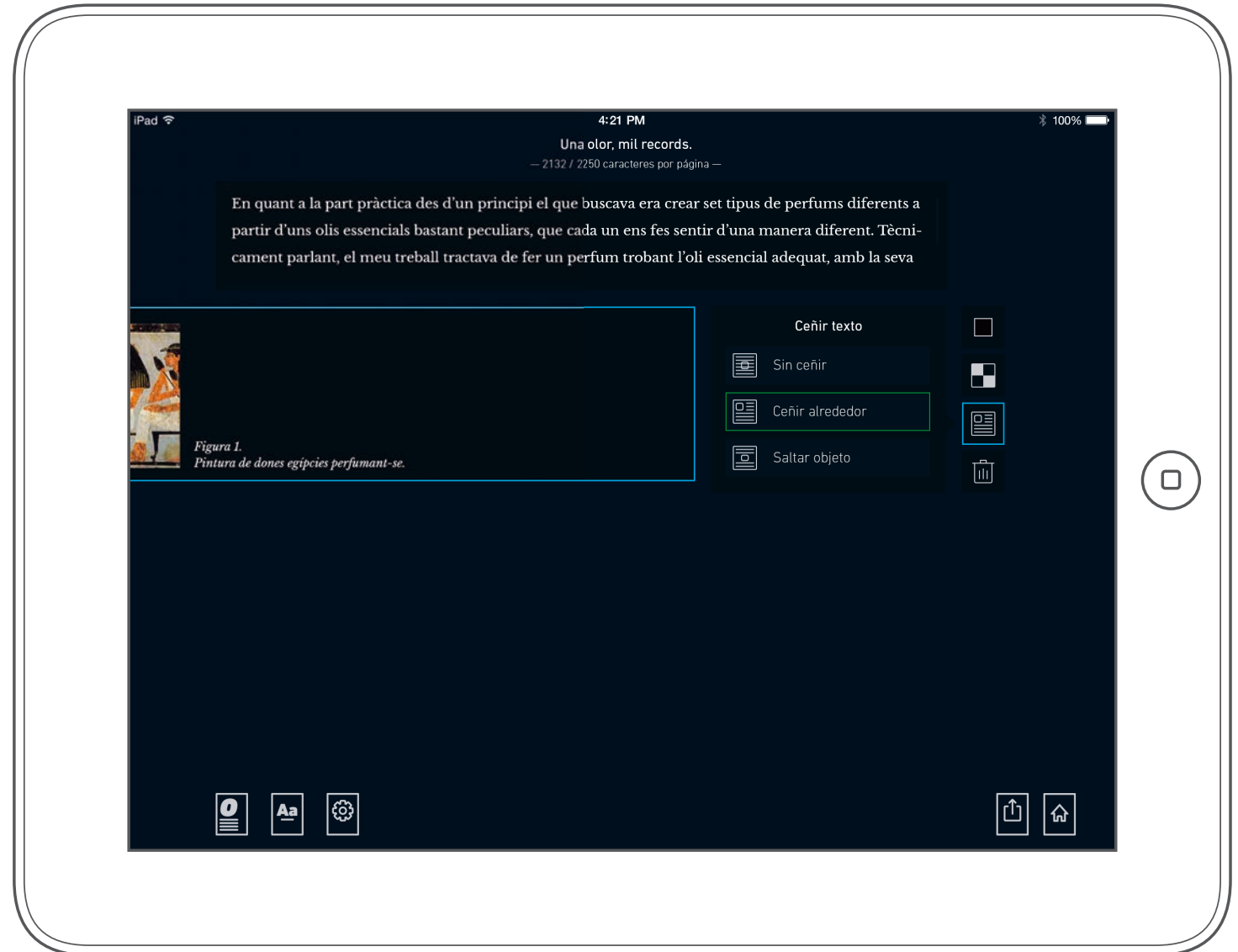
Al hacer *tap* en el segundo icono del menú aparecen las propiedades de opacidad, pudiendo elegir un valor entre 0 y 100.



MEMORIA PRODUCTIVA

IMAGEN Y FORMA

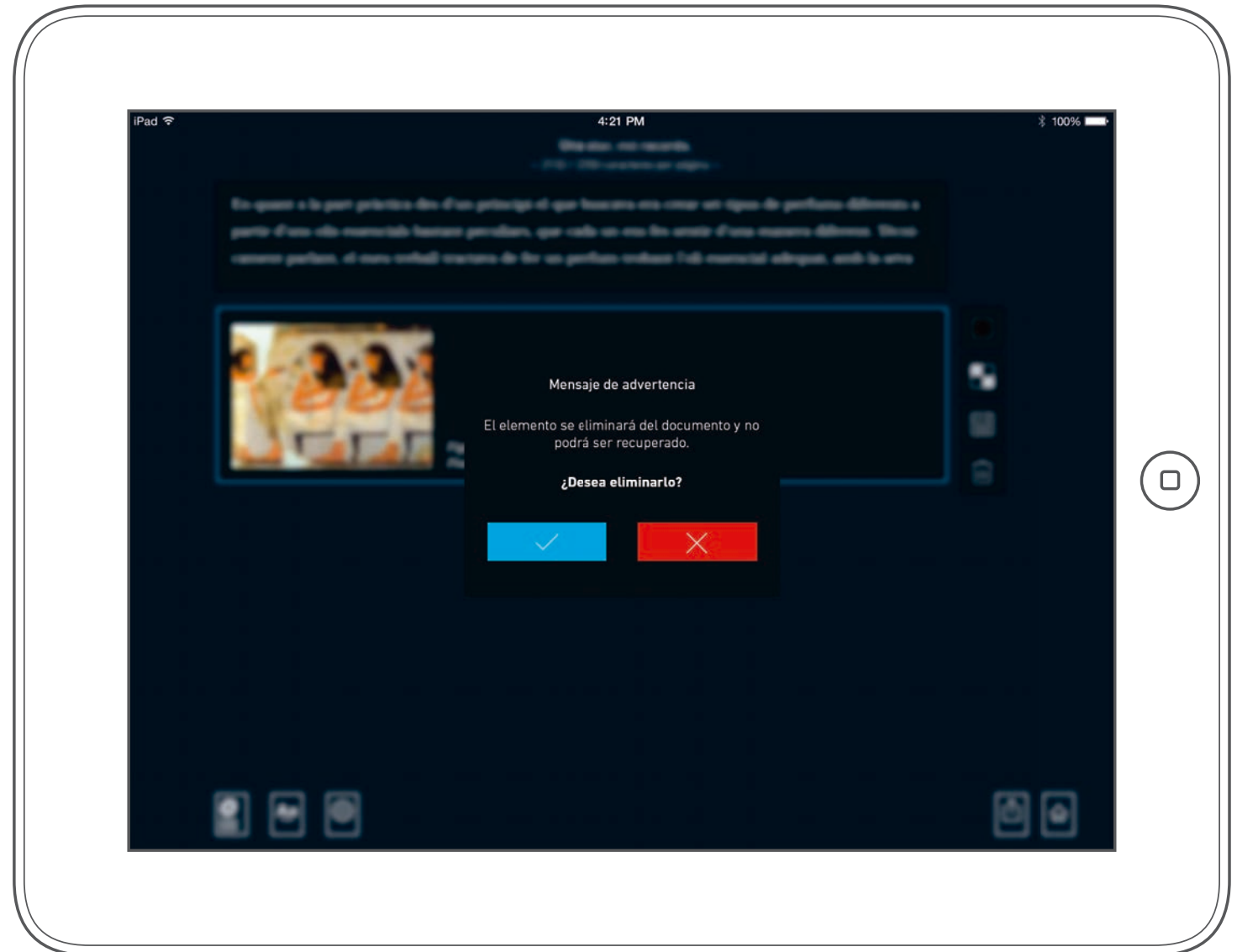
Las propiedades para el ceñido de texto aparecen al hacer *tap* en el tercer icono del menú pudiendo elegir entre una de las tres opciones disponibles.



MEMORIA PRODUCTIVA

IMAGEN Y FORMA

En caso de querer eliminar el elemento aparecerá un mensaje emergente avisando al usuario de si realmente quiere eliminarlo.



Tabla

En un **primer nivel** —haciendo un simple *tap*— se encuentran disponibles las siguientes acciones: **Idioma**, **color**, **celda** y **eliminar**.

Idioma

Al hacer *tap* sobre el primero de los iconos se despliega un nuevo menú con la cantidad de idiomas disponibles con los que configurar la tabla al completo,

Color

Al hacer *tap* sobre el segundo de los iconos se despliega una galería de colores preestablecida por la aplicación, al seleccionar un color, la aplicación **teñirá** las celdas del color deseado.

Celda

Al hacer *tap* sobre el tercer de los iconos se permitirá seleccionar qué tipo de estilo adoptarán las celdas de la selección, pudiendo escoger entre: **Celda exterior**, **celda interior**, o **ambas**.

Además, mediante botones de control se podrá modificar el **número de celdas** de la propia tabla.

Eliminar

Al hacer *tap* sobre el cuarto de los iconos se permitirá eliminar el elemento en su totalidad.

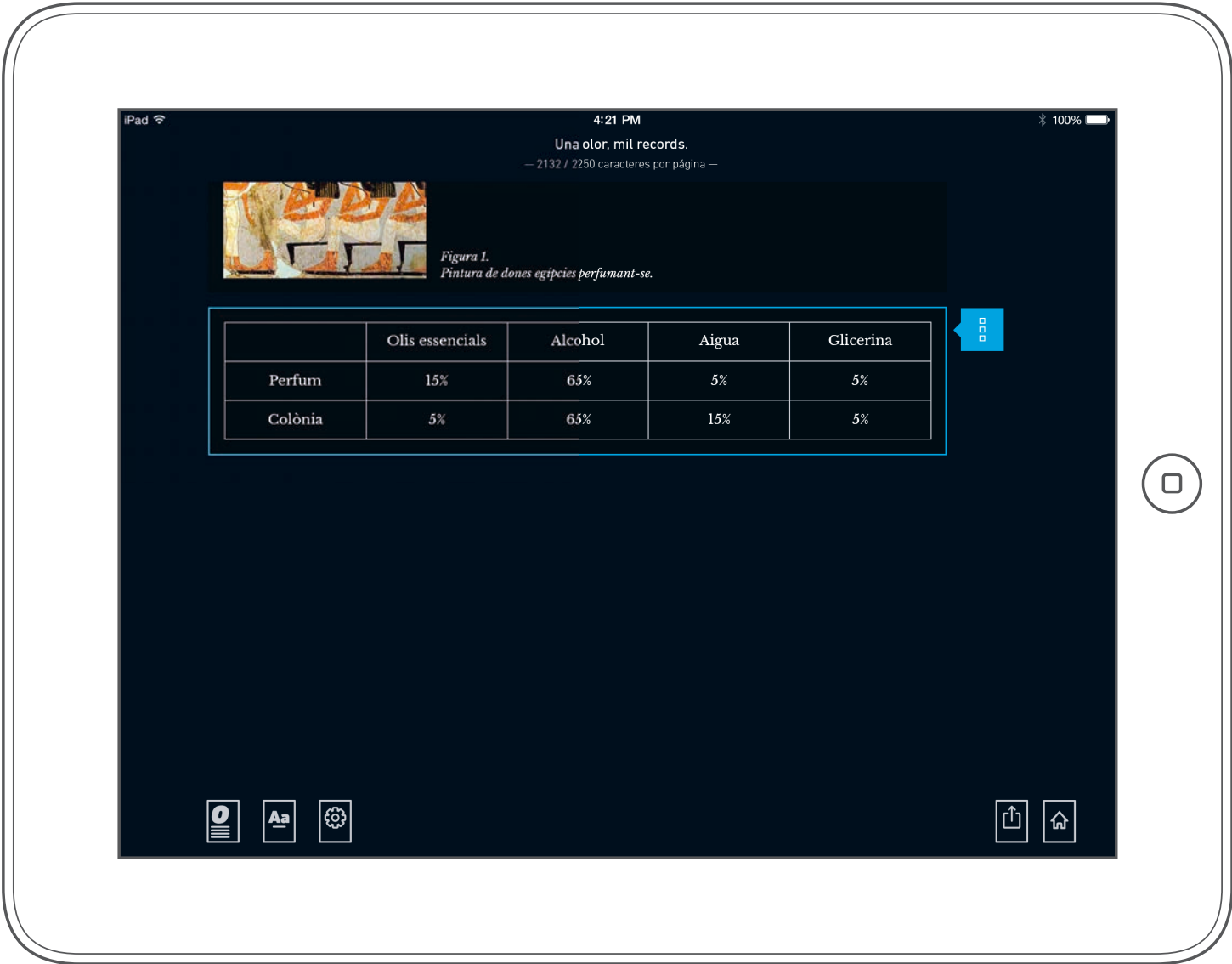
En un **segundo nivel** comparte las mismas opciones de edición que las **cajas de texto**, ya que interiormente están compuestas por el mismo elemento; la tipografía.

Así pues, haciendo *doble tap*, se podrá «entrar» en el elemento y modificar el contenido y sus propiedades tipográficas.

MEMORIA PRODUCTIVA

TABLA

Al hacer *tap* sobre una tabla del documento aparece sobre la parte superior derecha un nuevo icono que desplegará las acciones disponibles del elemento.



MEMORIA PRODUCTIVA

TABLA

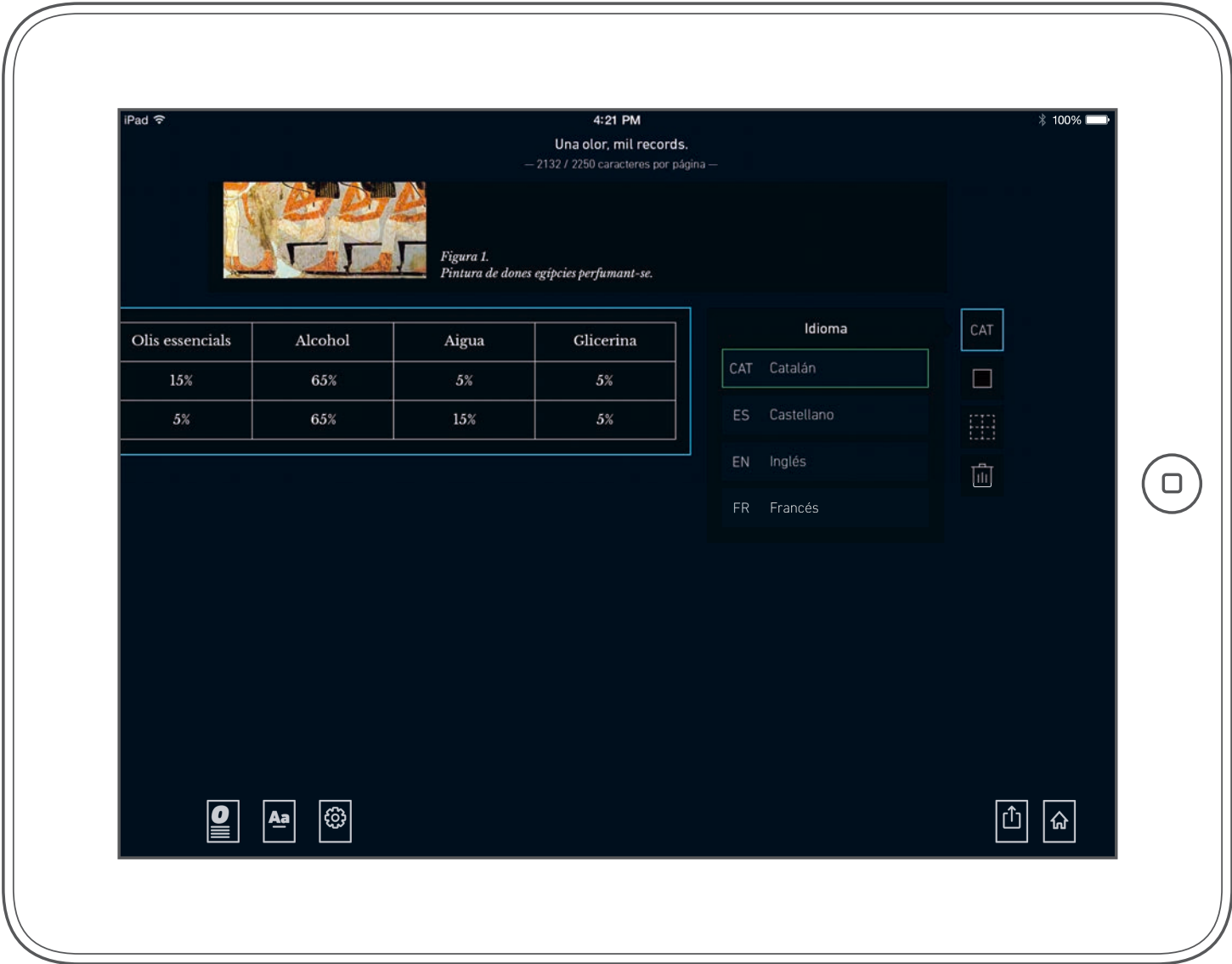
El menú desplegado tras hacer *tap* en el botón aparecido en la pantalla anterior muestra las acciones **idioma**, **color**, **celda** y **eliminar**.



MEMORIA PRODUCTIVA

TABLA

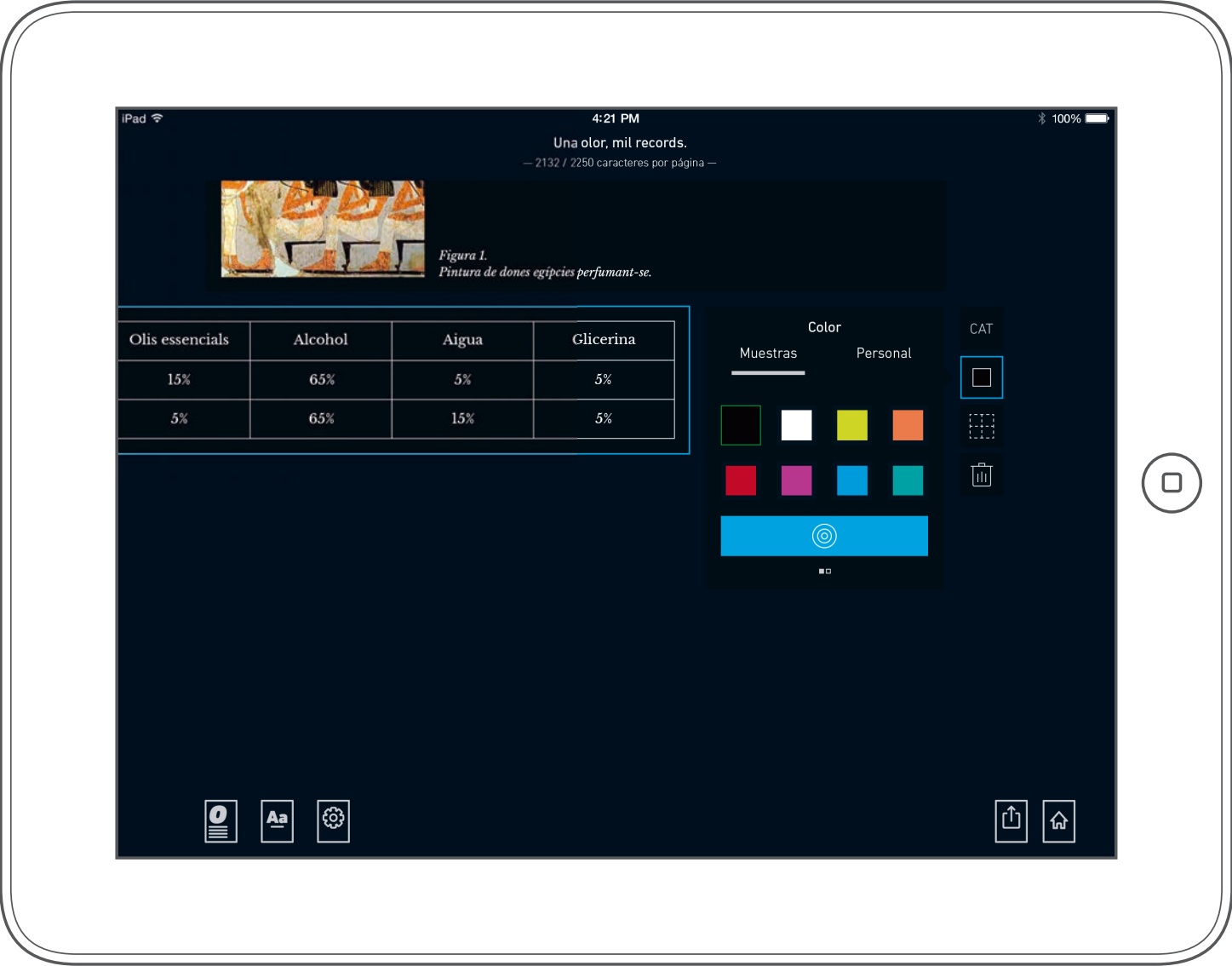
Lista de idiomas disponible con los que configurar la tabla en su integridad, en éste caso, con la opción en catalán seleccionada.



MEMORIA PRODUCTIVA

TABLA

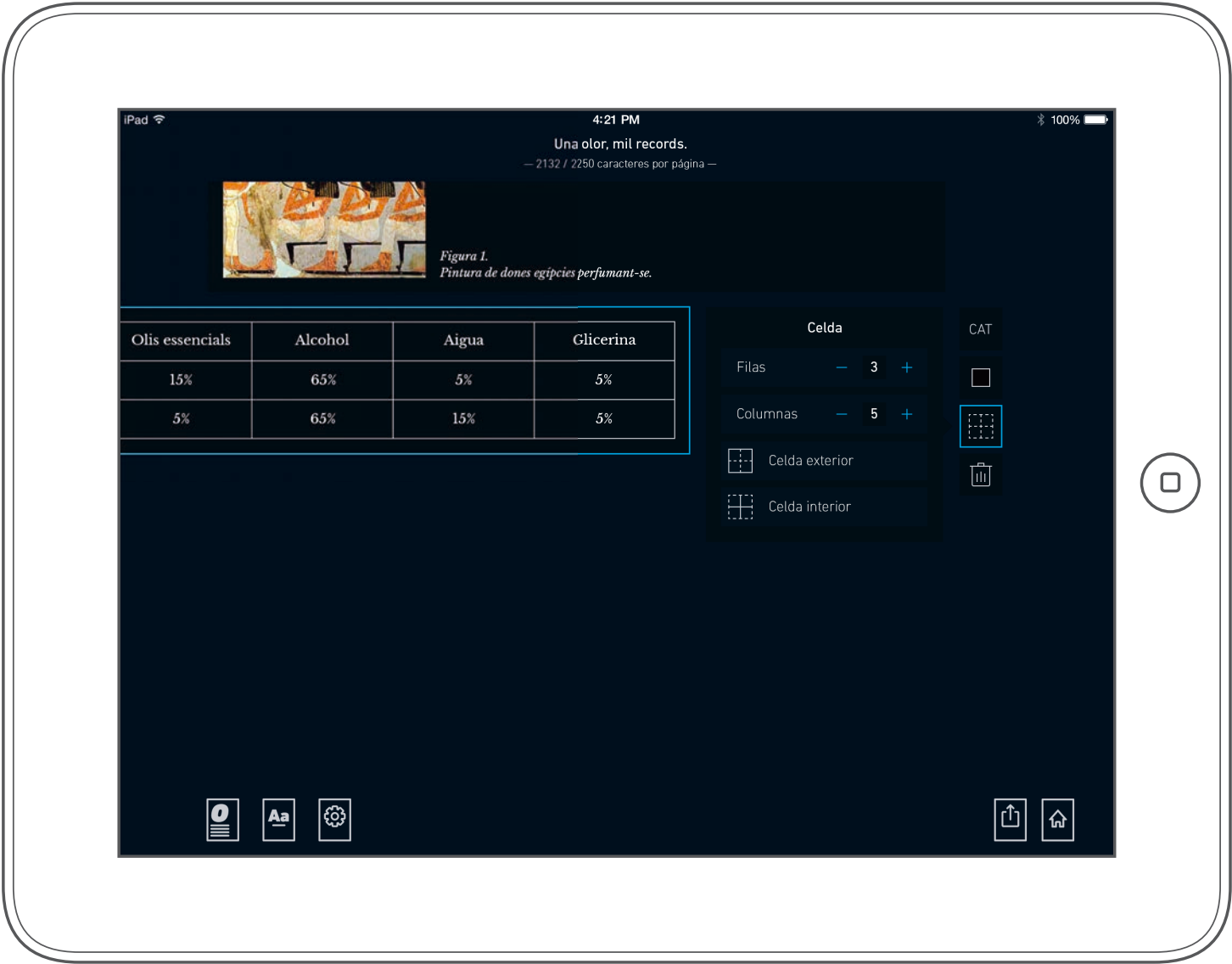
Tras hacer *tap* en el segundo icono del menú se muestra la paleta de colores disponible para teñir el interior de las celdas de la tabla seleccionada.



MEMORIA PRODUCTIVA

TABLA

El tercer icono del menú muestra las propiedades de configuración de una tabla, pudiendo seleccionar el número de filas y columnas y activar el estilo visual de la misma.



Barra de herramientas inferior

La barra de herramientas inferior se activa automáticamente cuando la aplicación detecta al menos una caja de texto. Estas herramientas contemplan las siguientes acciones: **Folio**, **Familia tipográfica**, **Documento** y **Exportar**.

Folio

El primer elemento de la barra de herramientas inferior pertenece al botón que da nombre a la aplicación. Éste botón permitirá maquetar de forma automática el contenido que se haya editado en el **Editor de textos**.

Su mecánica es sencilla. La aplicación, al tener las plantillas programadas sólo debe encajar en ellas el contenido que el usuario ha ordenado jerárquicamente. Para ello, la plantilla tiene una estructura creada mediante contenedores que reciben esa información, quedando todo en su lugar. Evidentemente, el usuario deberá hacer unos últimos ajustes según sus necesidades, pero el objetivo de ésta mecánica es que la mayor parte del documento quede ordenada, favoreciendo a que el usuario sólo se preocupe de escribir aquello que necesita y dejando de lado decisiones en cuanto a diseño se refiere.

Al hacer *tap* sobre él, se desplazará desde la izquierda una nueva columna que permitirá **ver la interpretación del diseño** escogido al comienzo o **elegir entre otros** del catálogo —haciendo *slide* vertical—, ahorrando tener que volver a maquetar todo de nuevo si se diera el caso.

Familia tipográfica

El segundo elemento permite seleccionar la familia tipográfica con la que se crea el documento. Al elegir una de ellas, mediante un *slide* horizontal, todo el contenido del documento cambia automáticamente, gracias a los estilos de párrafo preprogramados.

El menú de elección tipográfica ayuda a que al final, el diseño no sea un *popurrí* de diferentes tipografías, respetando la armonía visual, y sobre todo los niveles jerárquicos.

Documento

El tercer elemento de la barra de herramientas inferior permite configurar la **orientación de página**, o **activar la paginación** y **navegadores** del documento.

Exportar

En cuarto lugar el menú de exportación, en él —tal como vimos en la *home* sobre un documento ya creado— se podrá exportar el documento de diferentes maneras, entre ellas: **Imprimir**, **exportar a PDF**, **enviar por correo electrónico** y **Guardar y salir**.

Home

Por último el botón *home*, que nos permitirá volver a la **página de inicio** de la aplicación.

MEMORIA PRODUCTIVA

HERRAMIENTAS DOCUMENTO

Al hacer *tap* en el segundo icono de la barra de herramientas —dejando el primero para el final— se desplegará el menu de selección de familia tipográfica, modificando su valor haciendo un *slide* horizontal. En este caso el documento está configurado con la familia tipográfica *Baskerville*.



MEMORIA PRODUCTIVA

HERRAMIENTAS DOCUMENTO

Haciendo un nuevo slide horizontal, el documento se configura con la familia tipográfica *Gill Sans*, afectando a todas las jerarquías del documento para mantener la armonía del mismo.



MEMORIA PRODUCTIVA

HERRAMIENTAS DOCUMENTO

También será posible elegir combinaciones funcionales como en éste ejemplo, mostrando una combinación de *Gill Sans* para titulares, y *Baskerville* para el cuerpo y desarrollo del texto, enriqueciendo así el catálogo tipográfico de la aplicación.



MEMORIA PRODUCTIVA

HERRAMIENTAS DOCUMENTO

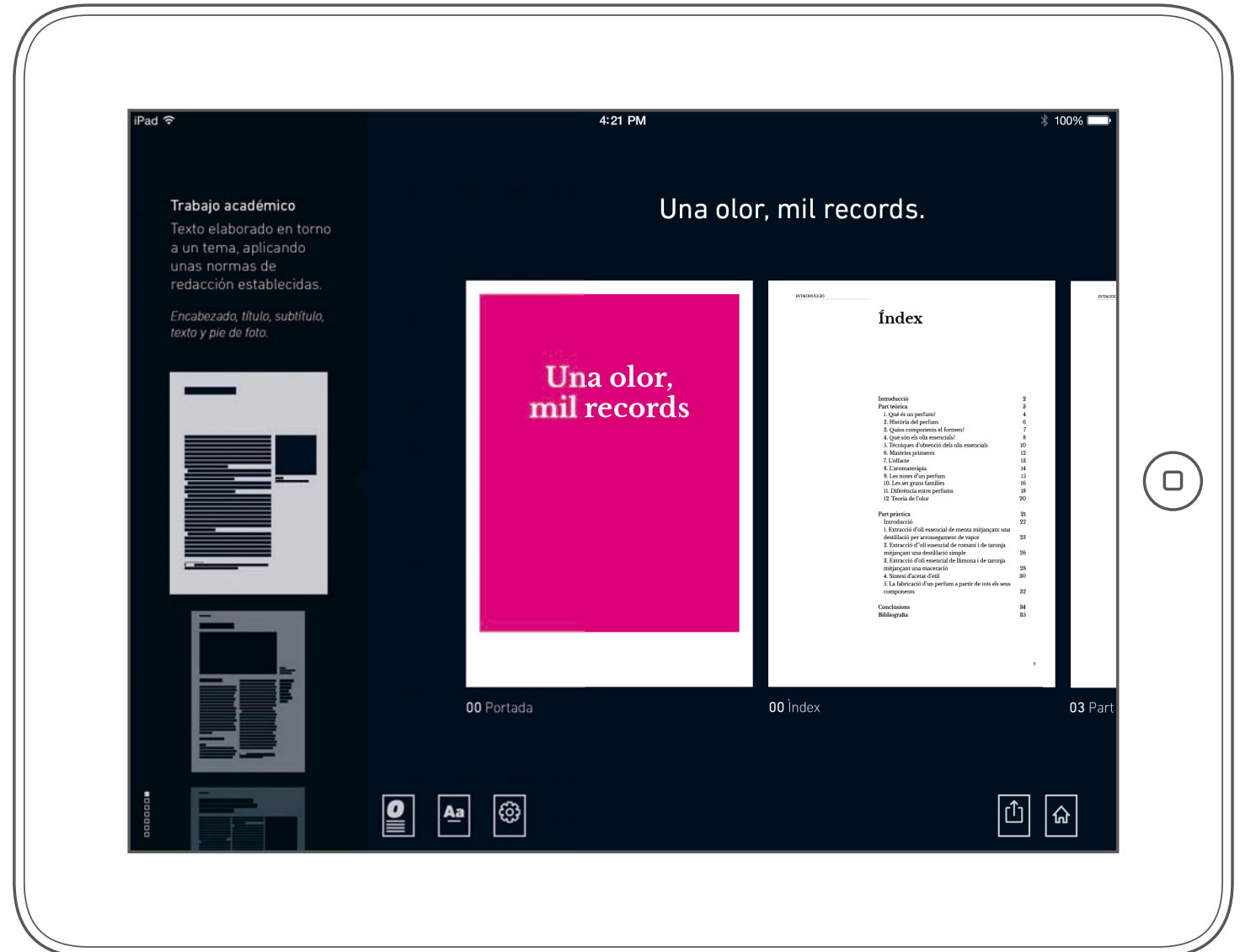
Haciendo *tap* en el tercer icono se podrá configurar la orientación de la página y activar la paginación navegadores del documento.



MEMORIA PRODUCTIVA

HERRAMIENTAS DOCUMENTO

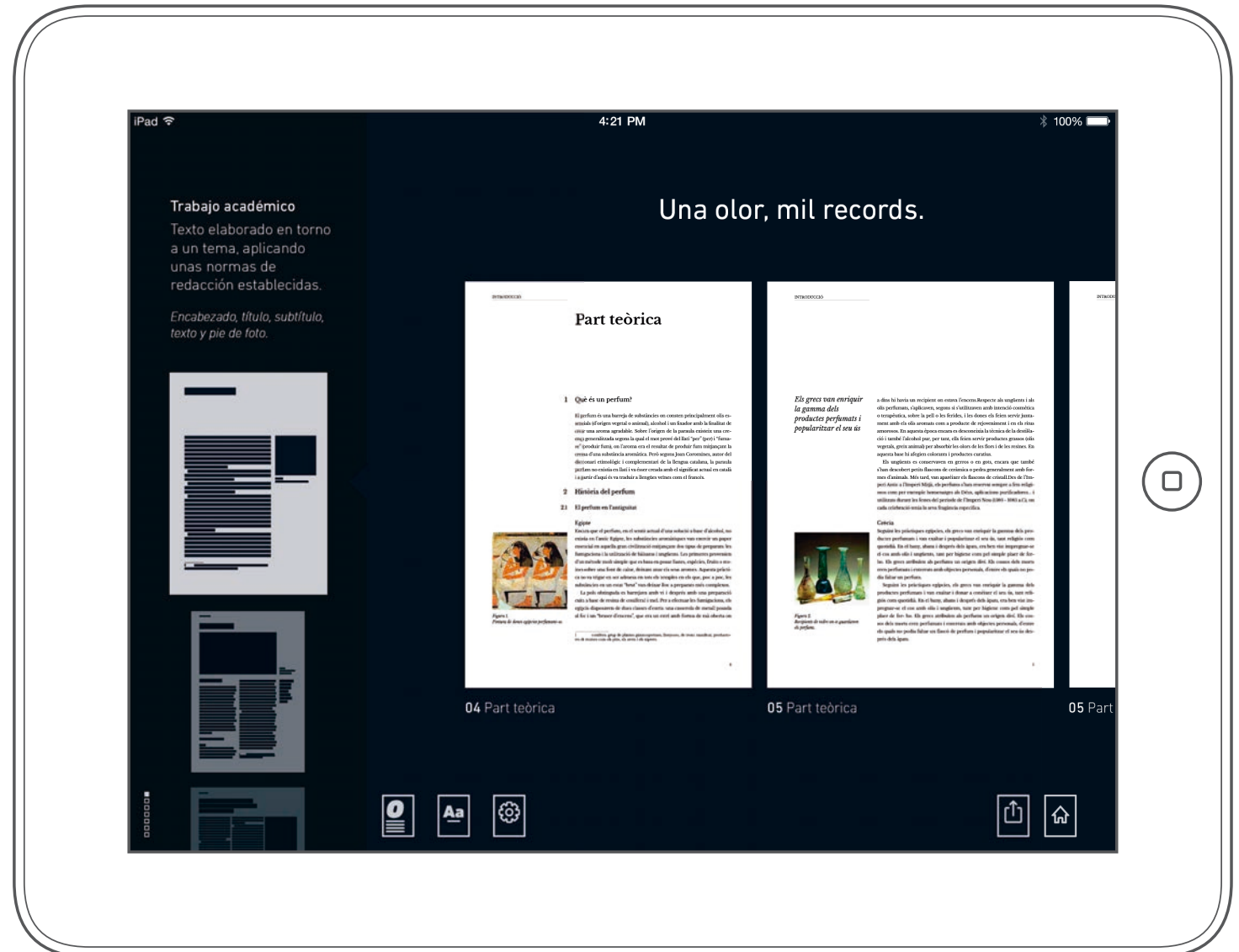
Al hacer *tap* en el primer icono se activa el **modo folio**; la aplicación ordena de forma automática el contenido del documento en la plantilla preconfigurada, mostrando una portada *standard*, y un índice creado automáticamente.



MEMORIA PRODUCTIVA

HERRAMIENTAS DOCUMENTO

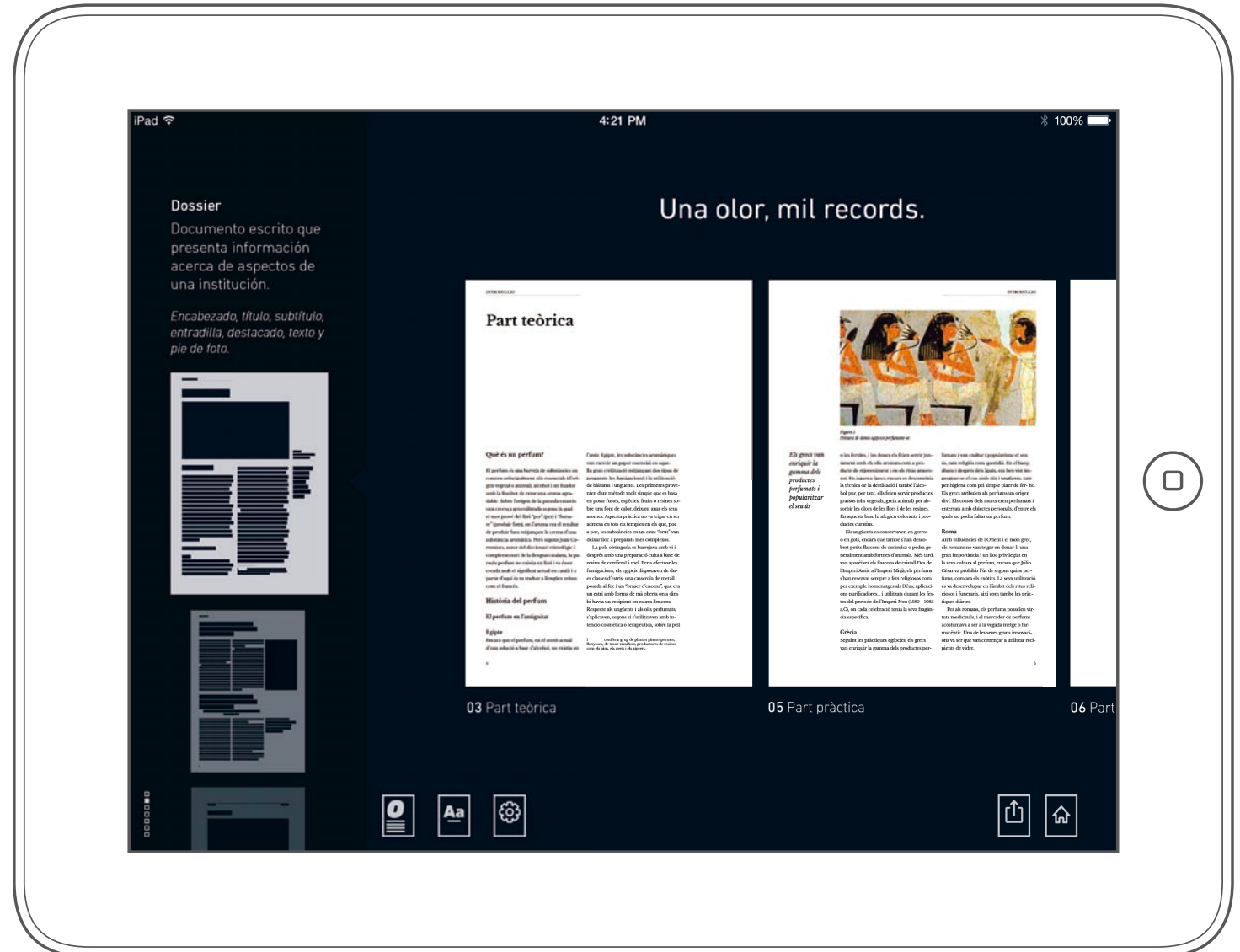
Haciendo *slides* horizontales, el usuario puede desplazarse por la cantidad de páginas que componen el documento, teniendo una visión global del mismo.



MEMORIA PRODUCTIVA

HERRAMIENTAS DOCUMENTO

Si es preciso, el usuario puede cambiar la plantilla seleccionada en primera instancia por si algún otro diseño se adapta mejor al documento que está creando. Ésto se consigue haciendo *slides* verticales en la columna desplegada en la izquierda.



Edición desde *Folio*

Una de las novedades que incorpora FOLIO es la **creación de índice automático**. Ésto es posible gracias al «ejercicio» de ordenación mediante jerarquías que ha realizado el usuario en el momento de editar el contenido del archivo; seleccionando las jerarquías con más peso dentro del diseño —encabezado, título y subtítulo— se consigue un índice de manera automática, complementado con la paginación del mismo.

En el **modo folio** las opciones de edición seguirán estando presentes al mismo nivel que el modo de edición de texto.

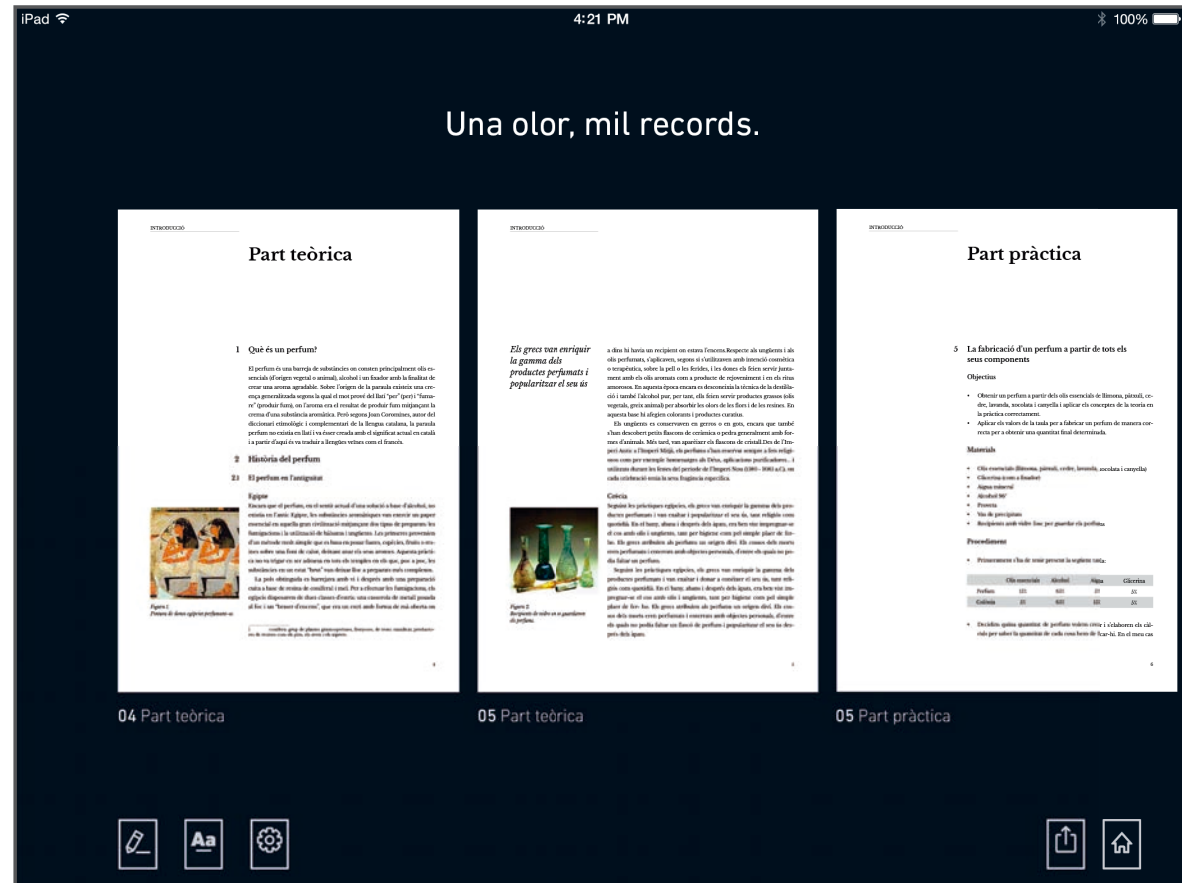
Esto quiere decir que los elementos que configuran el diseño de la página podrán ser resaltados mediante un *tap*, o editar el contenido de las mismas haciendo *doble tap*; igual que sucedía en el modo anterior, se mostrarán en la parte derecha del elemento seleccionado las acciones propias del elemento con el que incidir en el diseño de su contenido.

Además, unos **marcadores** en las esquinas de cada objeto resaltado indicarán al usuario la posibilidad de modificar el tamaño del mismo, estirándolo y moviéndolo bajo su propio criterio; eso sí, siempre sobre el esqueleto del documento, convirtiéndola en una libertad moderada para no perder la armonía de todos los elementos del diseño, objetivo principal de la aplicación.

MEMORIA PRODUCTIVA

MODO FOLIO

Una vez en el **modo folio** la columna izquierda se esconde, pudiendo desplegarla de nuevo haciendo un *slide horizontal en la parte izquierda de la pantalla. Además el primer icono de la barra de herramientas inferior cambia; al pulsarlo se vuelve al **modo de edición de texto**.*



MEMORIA PRODUCTIVA

MODO FOLIO

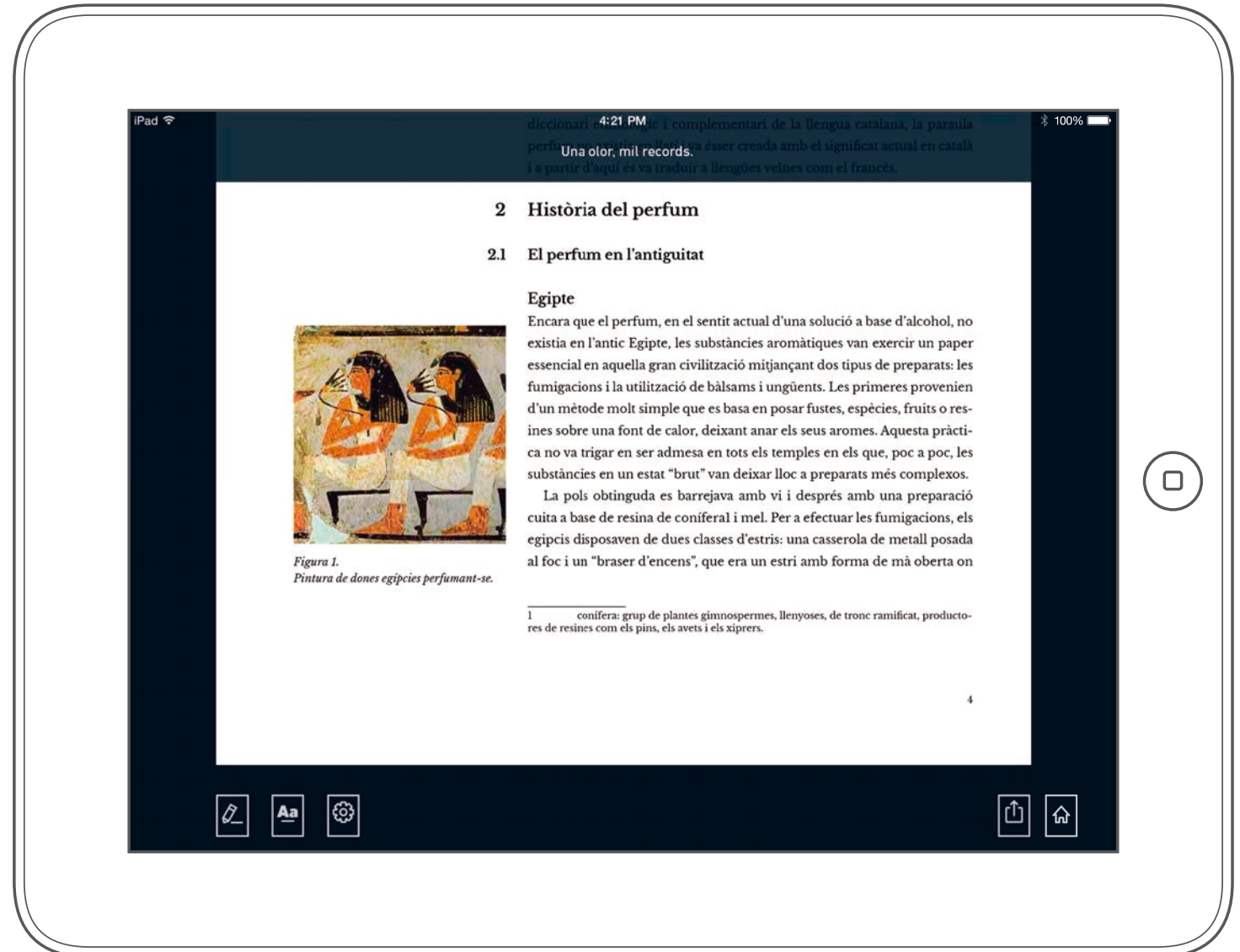
Si se hace *tap* sobre una página del documento se despliega un menú formado con las acciones de editar en **modo edición de texto** o eliminarlo.



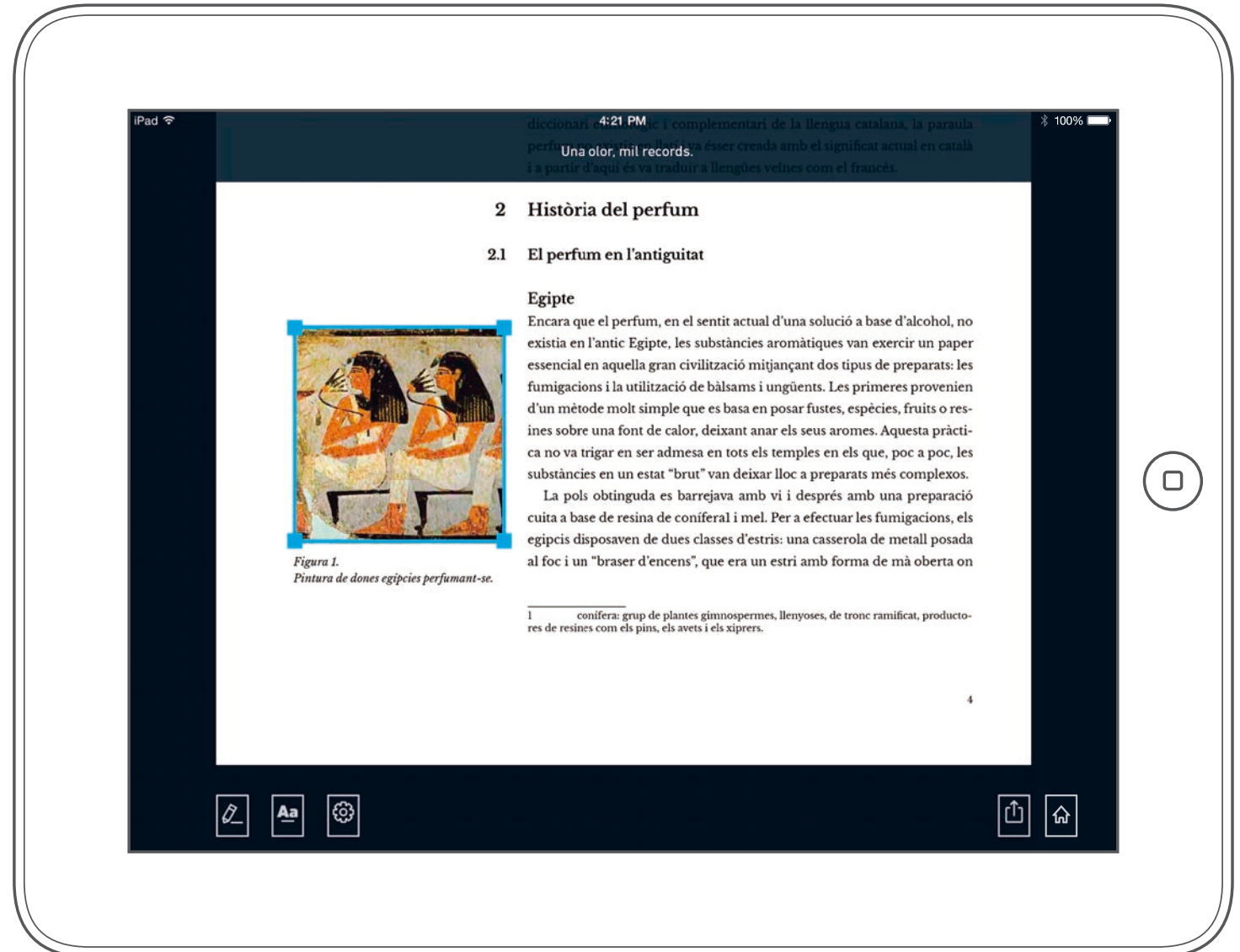
MEMORIA PRODUCTIVA

MODO FOLIO

Al hacer *doble tap* o pellizcar la pantalla —activando el zoom— se podrá modificar el contenido de cada página, teniendo siempre presente el diseño final de la misma.



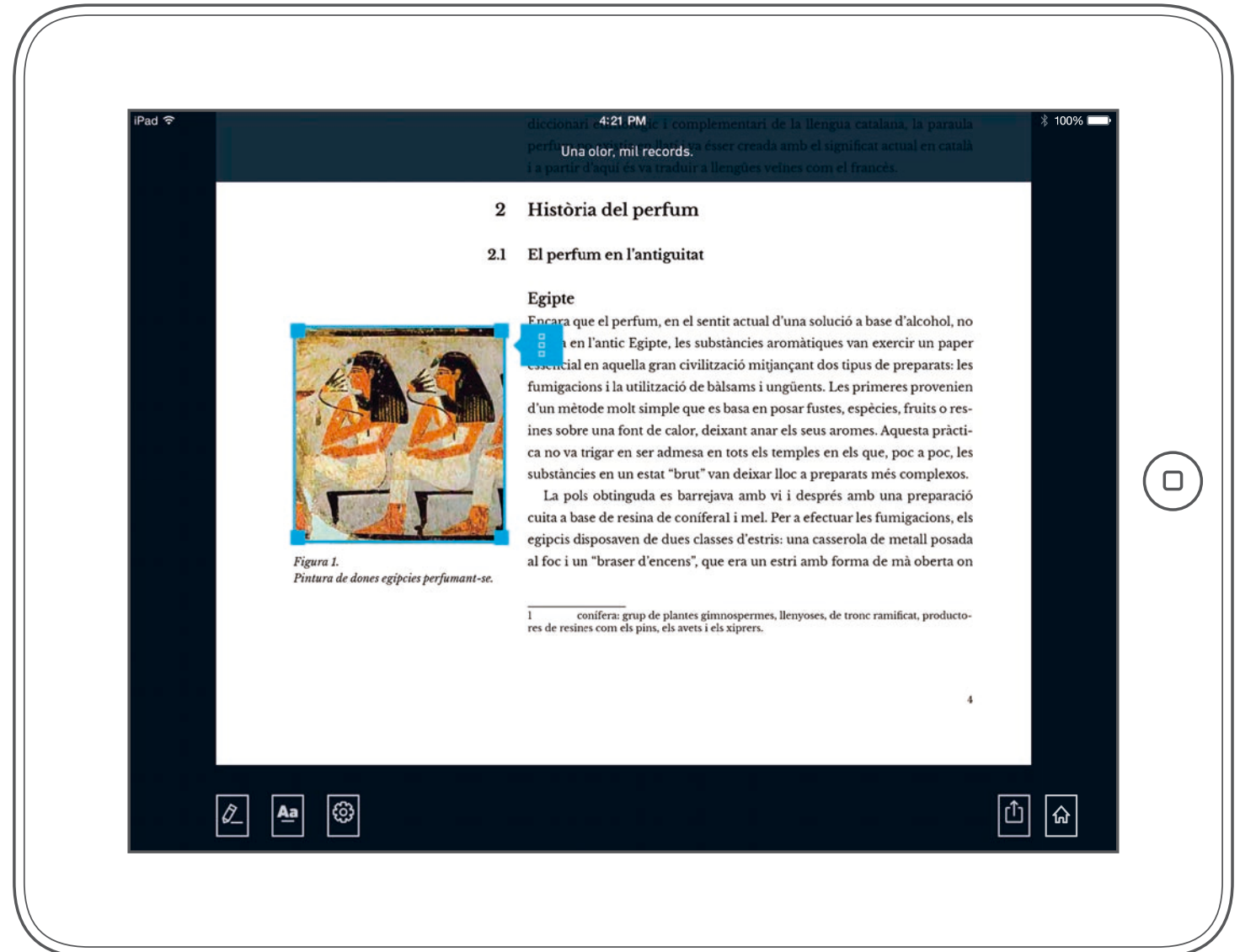
Si se hace *tap* sobre un elemento de la página en **modo folio** se mostrarán los controladores precisos para modificar tamaño y posición del mismo.



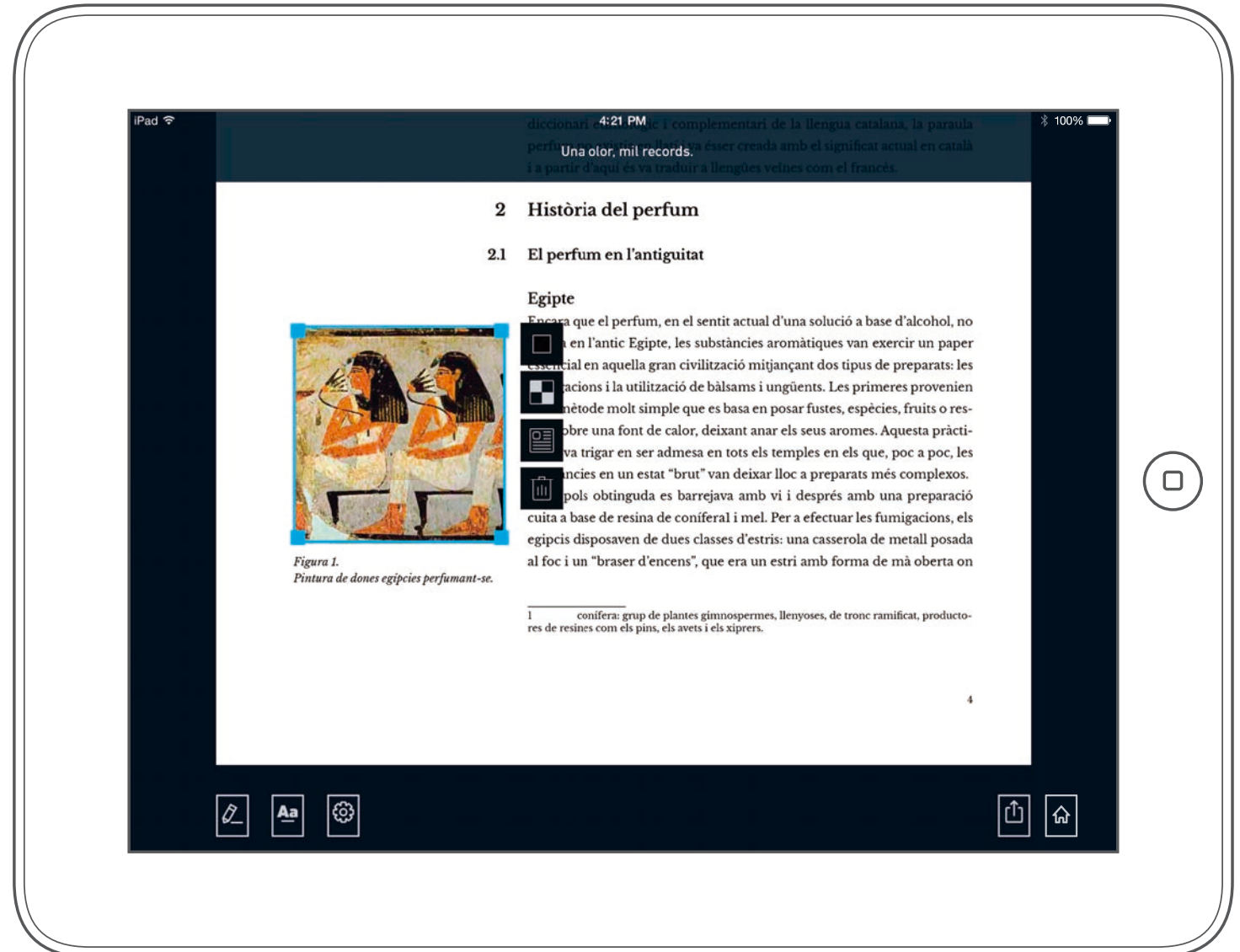
MEMORIA PRODUCTIVA

MODO FOLIO

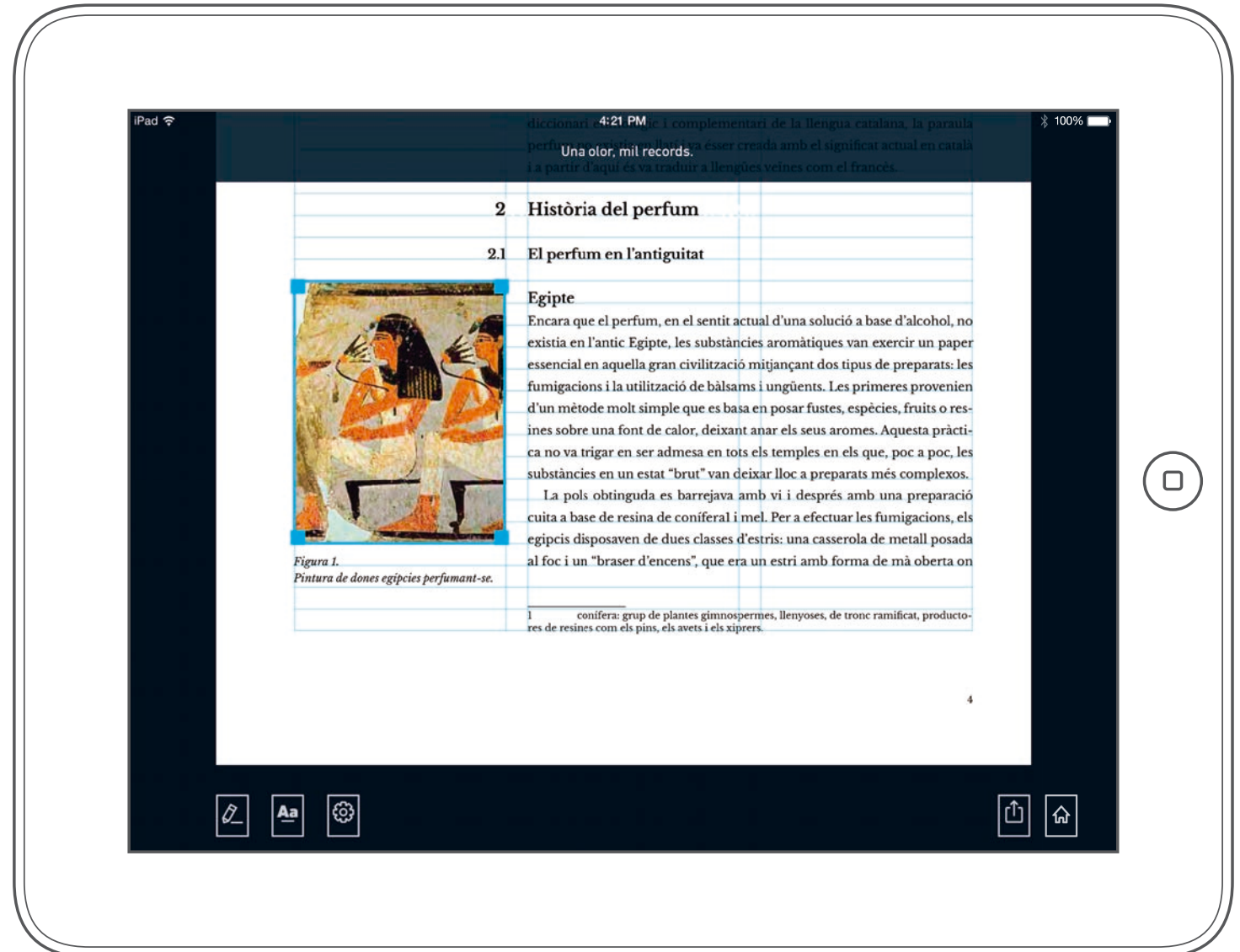
A su vez, también hará acto de presencia el menú emergente por si es necesario modificar alguna propiedad del elemento, teniendo exactamente las mismas funcionalidades que en el **modo de edición de texto**.



Menú de acciones disponible para una imagen tras pulsar el botón aparecido en la página anterior.



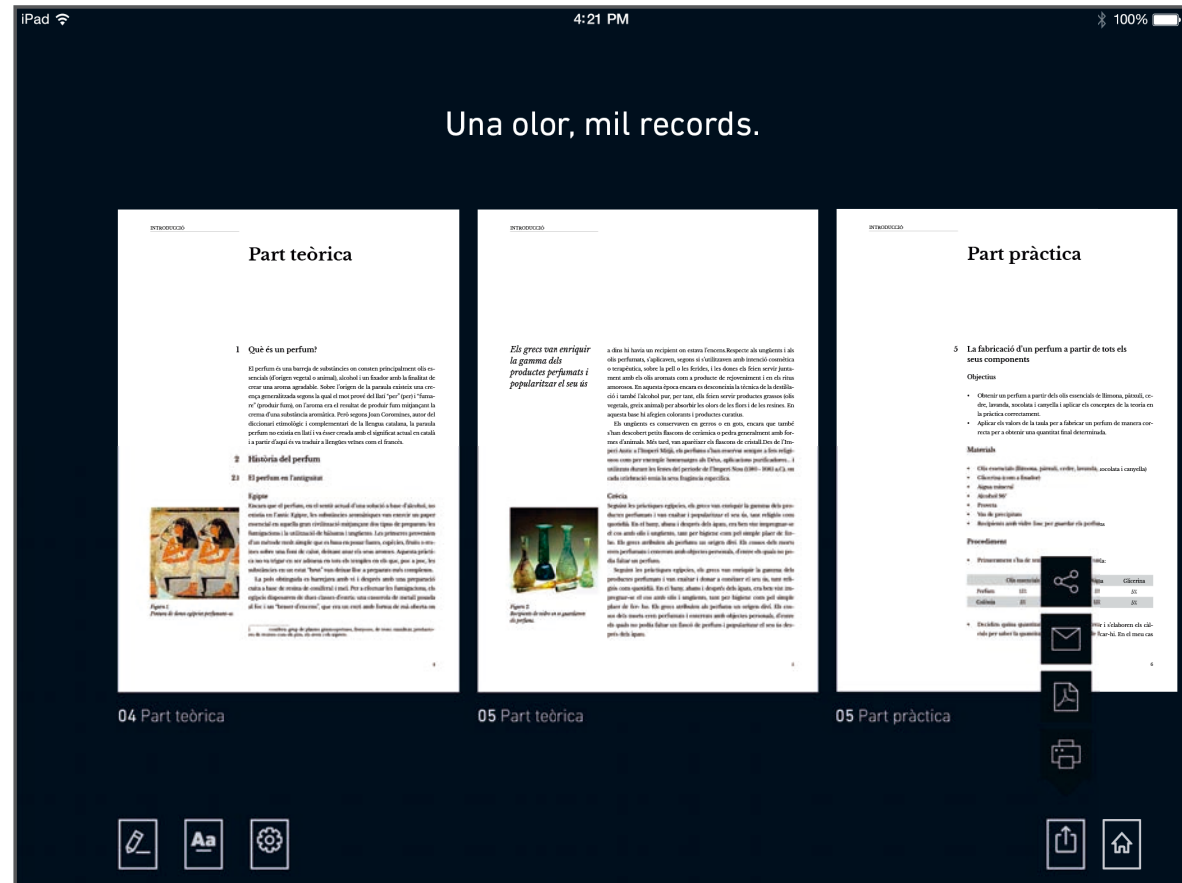
En el caso de querer modificar la posición o el tamaño de un elemento de la página, «sólo» será posible ciñéndose a la estructura general del mismo, para ello se mostrarán las guías de la interlínea y las columnas que componen el documento, manteniendo así el orden de todos los objetos de la página.



MEMORIA PRODUCTIVA

MODO FOLIO

Por último, las opciones de exportación aparecerán al realizar *tap* sobre el cuarto de los elementos de la barra de herramientas inferior, obteniendo las opciones de **imprimir**, **exportar a PDF**, **enviar por correo electrónico**, **guardar** y **salir**.



6

Conclusiones

- + Vias de continuidad
- + Conclusiones

CONCLUSIONES

VIAS DE CONTINUIDAD

Vias de continuidad

A medida que el proyecto ha ido avanzando han ido surgiendo necesidades que han ido moldeando el resultado de la aplicación. Muchas de éstas necesidades han creado oportunidades para contemplarlas como vias de continuidad de la aplicación, otras sin embargo, se habían determinado al inicio del proceso de diseño.

La primera, y que se determinó al inicio del proceso de diseño es llegar a más plataformas, entre ellas, sistemas **android** y los **equipos de sobremesa**.

Para ello sería necesario que la aplicación tuviera una buena acogida por parte del usuario final, convirtiéndose en una alternativa seria a las aplicaciones existentes, destinando una parte de los beneficios al desarrollo de la aplicación para las demás plataformas, de éste modo se podría llegar al mayor número de usuarios posible.

En segundo lugar, gracias a la plataforma de promoción *AppStore* —tienda *online* oficial *Apple* donde se publicará FOLIO—, la aplicación recibirá periódicamente **actualizaciones** que sumen nuevas funcionalidades gracias al *feedback* del usuario final, entre ellas: **Más plantillas y más familias tipográficas disponibles**, y en general, correcciones de código que hagan una mejor y más fluida experiencia de usuario.

CONCLUSIONES

VÍAS DE CONTINUIDAD

Conclusiones

Este proyecto nace para ofrecer una alternativa novedosa, eficaz e intuitiva a las aplicaciones existentes, pero sobre todo proponiendo un proyecto real y tangible.

Desde un primer instante —tras la detección de determinados problemas por parte del usuario con las aplicaciones actuales— se han tenido claros los objetivos del proyecto, por ello, desde que el proyecto empezó a tomar forma se ha mantenido contacto con un profesional programador informático teniendo en cuenta siempre su criterio con la única mentalidad de no hacer un proyecto utópico.

FOLIO propone una solución a aquellas personas que precisen un documento sin importar si dispone de los conocimientos sobre diseño gráfico necesarios para realizarlo correctamente, centrando totalmente la atención en el contenido del mismo y no en su aspecto final.

Desde mi punto de vista — pese a ser el proyecto final de la titulación—, el resultado obtenido propone una solución lo suficientemente interesante y novedosa como para plantearme —junto con Jaime Zamorano, el programador implicado desde el inicio— llevarlo a cabo realmente.

Para concluir, la experiencia ha resultado enriquecedora tanto a nivel académico —descubriendo nuevas facetas del diseño como la experiencia de usuario, de la que a penas había estudiado su contenido— como profesional, estable-

ciendo relaciones con profesionales del sector del desarrollo de aplicaciones informáticas y adquiriendo unos conocimientos muy superiores a los que disponía al empezar el proyecto, pudiendo brindar una solución a un problema que tienen infinidad de usuarios cada día.

Muchas gracias.



Alberto García Barba
alberto.gebe@gmail.com
699579709